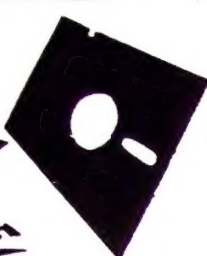
1

PRIMAVERA 1991

Nella striscia in basso un bonus con 2 filmini
un racconto di Andrea Zingoni, traduzioni (some) & more

DALLA PSICHEDELIA ALLA TELEMATICA VERSO LA TELEPATICA

PSICHEDELIA

Flusso in provenienza da lontane Illùminazioni californiane. illuminazioni psicotrope , ricerca di stati mentali armonici : sostanze , visioni, attesa di mondo in scivolamento e deformazione . Psichedelia significa modellazione dell'anima l'anima prende forma mutevole . Mutevolezza del mondo proiezione. Alterazione visuale e percettuale: aprimento di luminosita' immaginate precedentemente.

Dischiusura di mondi in subitaneo convergere con esplosione di strada:

capelloni a Shangai una mattina di Gennaio. TRE MILIONI DI STUDENTI convenuti ad ascoltare **CHANG CHING** e ZHANG CHUNG CHAO nella piazza dell'Asia : ONDE inarrestabili attraversano i sobborghi di Los Angeles e si infiltrano nelle officine di Birmingham e di Mirafiori . Pencolano dal pennone impiegati impiccati e bandiere rosse.

Insana moltiplicazione *psichedelica* di mondi della visione, illusioni condivise, movimenti immensi che spazzano le strad

TELEMATICA Flusso in provenienza da luoghi *indeterminabili* ; non luogo del provenire, proliferazione delle DERIVE in moltiplicazione tecnologica. Trasmissione di informazioni a **distanza** . Trasmissione di segni suscitatori di panico. ONDE ELETTROMAGNETICHE avviluppano teneramente il PIANETA concentrazione di fili ═══ metallici intorno a satelliti contenitori di incubi. L'invio di segnali TELETRASMESSI **PUNTA** DIRETTAMENTE a raggiungere i neuroni degli individui: CLIPS nascoste dietro l'orecchio in connessione diretta con il DECK SENDAI consolle automatica di HACKER impazziti

Stanchezza nervosa, psicopatologie panico depressive.
Elettrolocuzione ininterrotta, deprivazione sensoriale.
Deserto emotivo, freddezza MINITELLIZZATA agenzia matrimoniale TELEMATICA
Associazione di sposi Cannes Marsiglia Bruxelles Rennes
Convogli partono verso la Russia

Pure ALBERT HOFMANN

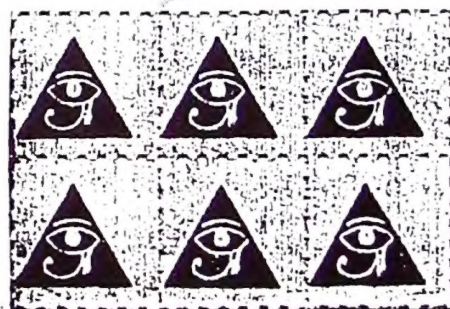
mutazione schizofrenica direzioni contraddittorie del divenire: tribalismo ed isolamento in capsule **PRESSURIZZATE** . Fame endemica, nazionalismi in rivolta ed isolamento psicofisico e sovraccariche di RECETTORI TELEMATICI

Impossibile diviene in queste condizioni l'atto conoscitivo fondamentale, l'atto di distinguere tra
VERO e FALSO ; l' organismo cosciente tende al grado ZERO dell' attenzione.
Stare SVEGLIO non permette piu' una CONNESSIONE EFFICACE ; sonnecchiare e' meglio,
ricevere in dormiveglia segni DECODIFICABILI subliminalmente . Riattivare l'attenzione secondo modalita'
di decisione VERO / FALSO di tipo intuitivo e non critico.
CHILL PILL
I segnali in entrata possono essere DECODIFICATI secondo modalita' critiche soltanto quando il loro AFFLUSSO
NON RAGGIUNGE un livello di intensita' superiore ad un certo limite ;
l'individuo cosciente non puo' elaborare
criticamente la massa di informazioni in entrata
nell' universo TELEMATIZZATO
PROCEDURE INTUITIVE DI DECODIFICAZIONE
CRITERI DI VERIFICAZIONE INTUITIVA
URGENTE
Scegliere seguire connettere intuitivamente
INTUIZIONE= facolta' di scelta tra indecidibili (enunciati indecidibili, situazioni inde-cidibili).
Quando l'organismo si trova DI FRONTE ad alternative indecidibili di urgenza assoluta e di valore
VITA o MORTE = RISULTATO = PANICO !!
SOSTITUIRE scelta critico sequenziale con IMMEDIATEZZA INTUITIVA
NAVIGARE SECONDO CRITERI ALEATORI
PSICHEDELIA nella TELEMATICA
Nell' universo dei segni TELETRASMESSI la facolta' di scelta deve essere INTUITIVA e PSICHEDELICA
MODIFICAZIONI ALEATORIE DELL'ANIMA
SOSTANZE PSICOTROPICHE nei canali di distribuzione dell'informazione
ISTITUIAMO UNA DISCIPLINA SCIENTIFICO INTUITIVA TELEPATICA

"La mia volontà tutta non vuole se non volare, volare dentro di te"

(Friedrich Nietzsche)

– Volo. In latino, prima persona singolare, vuole splendidamente dire tanto volere quanto volare. Come mostra Michael Jordan in Come Fly With Me. Come la più luminosa delle donne, che... ma questo non si può dire. Il desiderio. La qualità del desiderio, la sua autonomia: è questo il vero cuore selvaggio. Il verbo latino volo come punto di partenza.

– Perché temo che quando parliamo di nuovo mondo immateriale, realtà virtuali, tecnologie interattive, troppi guardino il dito del tecnotrend e pochi assai la luna del desiderio che può illuminare il nostro viaggio nel cyberspazio. C'è. un immenso potenziale liberatorio, nelle nuove forme di stimolazione mentale, nel passaggio alla personalizzazione dei mezzi di comunicazione, nella moltiplicazione dei mondi virtuali. Ma non si può nascondere il rischio di un innalzamento della soglia del controllo. Realtà virtuale è la fine dello spettacolo, della percezione passiva, dell'indifferenza seriale, a favore dell'interazione, della comunicazione personalizzata, della scelta individuale. Ma nulla, se non la qualità del desiderio, può impedire che realtà virtuale si trasformi in un perverso gioco consolatorio. Se la realtà virtuale si organizza come agenzia di turismo esotico, se il viaggio nel cyberspace sarà un altro modo per riempire il vuoto e per convivere piacevolmente con i paradigmi del denaro, della professione, dei rapporti di serie, meglio staccare la corrente. Soltanto l'estremismo felice del desiderio è all'altezza della grande promessa tecnologica di un allargamento delle possibilità mentali e sensoriali. L'interazione non come passatempo attivo, ma come apertura psichedelica, come disidentità felice, come comunicazione e contagio del desiderio.

– La telematica come prologo e presagio della telepatica. Le piccole macchine personali che trasmettono onde magnetiche e mutano gli umori e gli stati d'animo. La luce virtuale: la comunicazione di immagini e di energie luminose che arrivano direttamente all'occhio senza passare per lo schermo video. O l'intuizione di Marina Abramovic, che prefigura un'arte senza opere: artisti saranno coloro che trasmetteranno telepaticamente energie magnetiche. L'estetica finisce con la società dello spettacolo: ora la progettazione investirà direttamente le forme di vita, lo spazio fisico e interiore. Vitamine per il desiderio. Dematerializzare tutto ciò che riempie dall'esterno, per rimaterializzare il sè e la propria autonomia, per imparare a coniugare il verbo volo.

– C'è in questa materia telepatica un'esperienza che la realtà virtuale sembra invece cancellare: il corpo. Dopo un modo di vita dove il corpo è circoscritto a svago e sfogo, l'universo immateriale rimuove il corpo, lo riduce a residuo, raggelando l'esperienza erotica. Ma dentro quella sensibilità dove la telematica è una zona di passaggio fra psichedelia e telepatica, il corpo può trovare la condizione atmosferica per vivere la propria estasi. Nell'arioso mondo dell'immateriale, l'esperienza erotica può drammaticamente svanire ma può anche e innanzitutto liberarsi e sperimentare un'essenza superiore. Armonia del corpo, intensità pura, espansione e raffinamento delle sue facoltà sensuali e comunicative.

– È in questa luce che proponiamo di vivere l'esperienza virtuale e le tecnologie interattive: come progetto di liberazione del desiderio. Salire a bordo della macchina virtuale con il pesante bagaglio dell'esistenza seriale, significa staccare il biglietto per un viaggio nell'incubo. "Volere per volare" è la password per il viaggio nell'estasi.

Franco Bolelli

FROM PSYCHEDELIA TO TELEMATICS TOWARDS TELEPATHICS

(pg. 2/3)

The Sixties in the Nineties.

Not a revival, but an intersection of long brain wavelengths and poetics transmigrating from support to support.

Psychedelia, stream deriving from distant californian illuminations.

Psychotropic illuminations, search for harmonious mental states: substances, visions, waiting for world in gliding and deformation; psychedelia means modelling of the soul, soul takes on a mutable form. Mutability of world projection. Visual and perceptual alteration: opening of further unimagined luminosity.

A disclosing of worlds in a sudden convergency with street explosion: long haired hippies in Shangai one January morning three million students listening to Chang Ching and Zhang Chung Chao in Asia Square: relentless waves cross Los Angeles suburbs and infiltrate Birmingham and Mirafiori workshops. From the pennants sway hanged clerks and red flags.

Insane psychedelic multiplication of worlds of vision shared illusions huge movements sweeping the streets.

Telematics stream deriving from undeterminate places; not place of origin, driftage proliferations in technological multiplication. Long-distance information transmission. Transmission of panic-evoking

don't panic!

– *Dar vita a una progettazione autonoma che raccolga la sfida della catastrofe e la superi in fascino.*

signals. Electromagnetic waves tenderly surround the planet concentration of metal wires around ghtmare containing satellites. Signal broadcasting points directly at an individual's neurons: clips hidd behind the ear in direct contact with crazy hackers' automatic sendai desk consolles.

Nervous exhaustion, panic-depressive psychopathologies.

Incessant electrocution sensory deprivation.

Emotional desert coldness... telematic marriage agency married couple association Cannes Mars Bruxelles Rennes. Trains are leaving for Russia.

Schizophrenic mutations contradictory directions of becoming: tribalism and isolation in pressu capsules.

Endemic hunger, nationalisms in revolt and psychophysical isolation... overcharged with telem receptors.

Under these conditions the fundamental cognitive act becomes impossible, the act of distinguis between true and false; the aware organism tends towards zero degree of attention. To be awake longer allows effective connection; to doze is better, to receive during half-sleep subliminally decod signals.

To re-activate attention according to true/false decision modalities of the intuitive, not critical,

Incoming signals can be decoded following critical modalities only when their inflow does not rea level of intensity superior to given limits; the aware individual cannot critically elaborate the mas incoming information in the telematic universe.

Cercar di veder il contrario di quello che vedono tutti è nostra inveterata abitudine. Così negli anni settanta, mentre si predicavano dovunque doveri sociali e necessità storiche, noi prendevamo il partito del desiderio e dell'irresponsabilità. Quando, negli anni ottanta, il conformismo imponeva sorrisi smaglianti e look aggressivo, noi presentivamo catastrofi e sentivamo il brontolio del tuono dietro l'orizzonte tranquillizzante ed euforico.

Oggi il mondo si sveglia dal sogno zuccheroso del consumismo e nel giro di pochi mesi si passa dall'ottimismo degli affaristi alla più cupa disperazione. La guerra e la recessione dominano il discorso pubblico. Occorre conformarsi?

Intendiamoci: sarebbe idiota ignorare la tragedia che si svolge sotto i nostri occhi. Ma si tratta di una tragedia da lungo tempo prevedibile. L'epoca moderna volge al termine, sono esauriti i suoi motivi e la sua cultura, eppure gli uomini non sanno vivere senza le loro ossessioni, senza difendere la loro identità aggressiva, senza aggrapparsi al loro privilegio.

La fuoriuscita dalla modernità non può avvenire se non attraverso l'irradiazione di nuove attese di mondo, attraverso il dispiegamento delle possibilità tecnologiche che la scienza ed il lavoro passato hanno messo a disposizione di tutti.

Un'epoca nuova è desiderabile, è possibile, ma non riusciremo a vederne la luce fin quando la mente della maggioranza degli esseri umani sarà dominata dalla paura di perdere identità e privilegi meschini. Il bisogno di possedere e il bisogno di appartenere trasformano la vita dei singoli e dei popoli in un incubo.

Ma oggi ci troviamo nel punto limite tra la paralisi della paura che rende gli individui conformisti e dipendenti dal vincolo sociale, li induce a trattenere il respiro per ricevere rassicurazione e conferma, e l'improvviso erompere del panico. La paura lega il gruppo, il panico lo fa esplodere.

Ormai non si può più parlare dell'economia (questo vincolo più forte di ogni altro) se non in termini presi in prestito dalle psicopatologie. Euforia e depressione sono le parole con cui si parla degli sbalzi nel mercato finanziario.

Le riviste specializzate parlano di angoscia delle Borse, e non si può prevedere il prossimo futuro economico più di quanto non si possa prevedere se il paziente si riprenderà dal suo attacco o piomberà in una crisi di sconforto suicidaria.

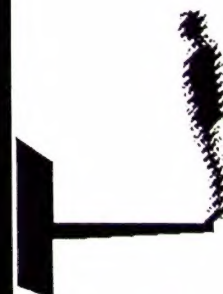
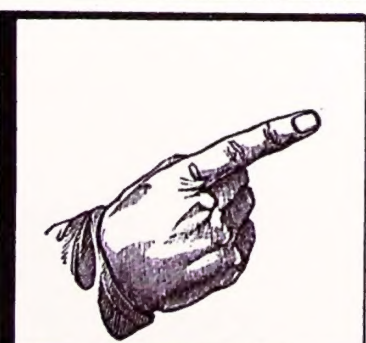
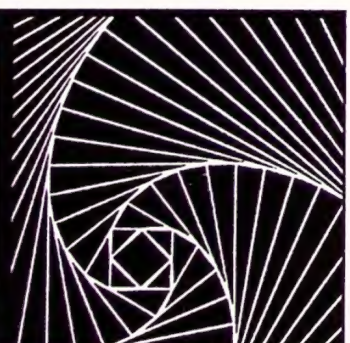
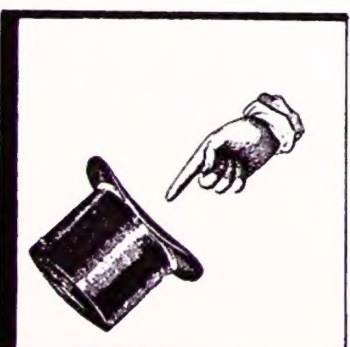
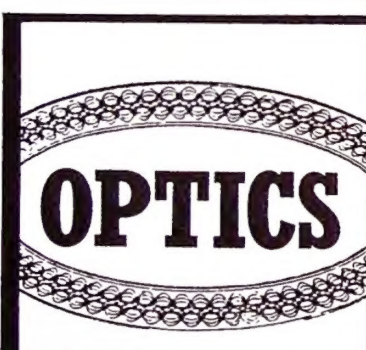
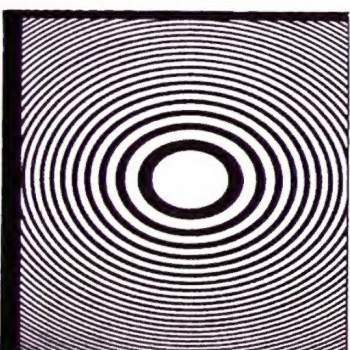
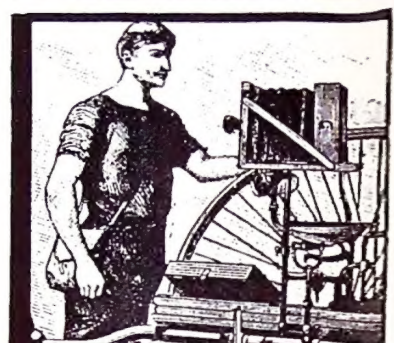
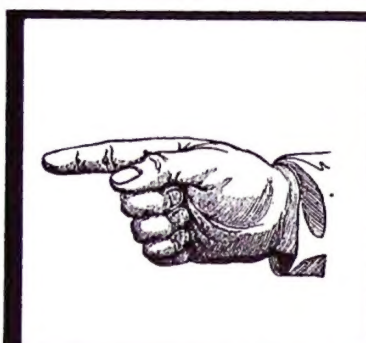
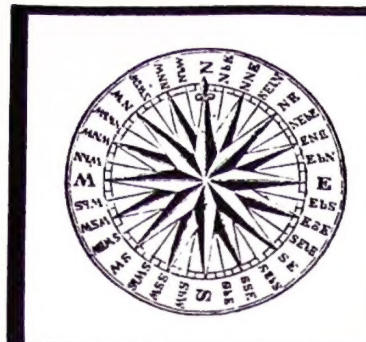
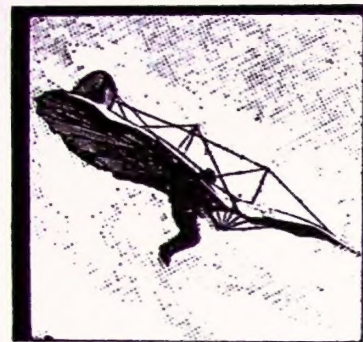
Allora perché dovremmo essere ragionevoli ed accodarci all'andazzo generale che consiste nell'essere euforici quando Wall Street è in salita e rattristarci quando le borse si deprimono? Come dice Kindleberger nel suo libro *Manie, Panico e crisi finanziarie*: "quando tutto il mondo agisce in maniera folle l'unico atteggiamento razionale consiste nell'essere pazzi".

Forse siamo entrati in un'epoca in cui dovremo vivere come se il mondo non esistesse.

Intuitive decodification procedures.
Intuitive verification criteria.
To choose, to follow, to connect intuitively.
Intuition = faculty of choice among undecided - ness (undecided-ness in terms, undecided-ness in situations).
When the organism finds itself before absolutely urgent undecide-able alternatives, matter of life and death = result = panic!
Substitute sequential-critical choice with intuitive immediacy. To cruise according to aleatory criteria.
Psychedelia in telematics.
In the universe of transmitted signs the faculty of choice must be intuitive and psychedelic.
Aleatory modifications of the soul.
Psychotropic substances in information distribution channels.

VOLO VOLO

(pg. 5)

Volo. In latin, first person singular, it splendidly means both to want and to fly. Like Michael Jordan demonstrates in Come Fly With Me. Like the most luminous of women, who... but this can't be said.

NOTICE!
MEN,
WOMEN,
AND
CHILDREN
In ogni arte
e scoperta
l'esperienza
ha preceduto
i precetti.
OPTICS
NEW YORK
Col passare
del tempo
si é stabilito
un metodo
per la pratica
dell'invenzione

NE' DISNEYLAND NE' UN CIMITERO

Mentre la catastrofe si dispiega in tutto il suo orrore e in tutto il suo fascino. Mentre ancora una volta il genere umano è paralizzato dalla paura (della guerra, della recessione, della disidentità). Agire in controtempo. Suscitare controtendenza. Dar vita a una progettazione autonoma che raccolga la sfida della catastrofe e la superi in fascino. Che raccolga la sfida delle tecnologie immateriali e le deliri irradiando virus contagiosi di disidentità felice nel network comunicativo. Dicevamo qualche mese fa al tempo dell'expo: Venezia non può essere né Disneyland né un cimitero. Era naturalmente una metafora: è il mondo intero che sempre più ci si presenta o come Disneyland (o peggio Twin Peaks, odiosa parabola della spettacolarità più gelida) o come cimitero (con le vittime della guerra dell'anima non meno vere delle vere vittime). Così il progetto che proponevamo allora ci appare oggi ancora più necessario. Diecimila persone che lavorino per dieci anni alla creazione del sistema di teletrasmissione planetaria dei saperi universali passati e della totalità dei mondi possibili. Per presagire e progettare la vita degli esseri umani nel futuro prossimo come leggerezza e come armonia. Per immaginare i paradigmi di una nuova era, riunire i progettisti di mondi, coloro che mettono al mondo le sensibilità e le energie dei futuri possibili. Dar vita a un centro di ricerca storica e di progettazione telematica, di sperimentazione comunicativa e di rubricazione antropologica. Un centro di progettazione poetica, neurologica, psicochimica. Un centro di produzione di sensibilità cosmica, di mondi autonomi e paralleli. Perché crediamo che l'epoca immateriale delle tecnologie eteree contenga possibilità felici illimitate: libertà dal lavoro, intersezioni di mondi, allargamento delll'area dell'esperienza. Perché crediamo che le tecniche telematiche moltiplicate per il raffinamento psichico ci metteranno in grado di creare sintonie telepatiche fra gli esseri umani. L'incontro e la sintesi dei progettisti di mondi, allora. La creazione di una biblioteca universale telematica dei saperi e dei mondi possibili. E poi inviare via satellite agli infiniti terminali del pianeta una sintesi dei saperi accumulati dall'umanità nel corso della sua intera storia. Inviare via satellite agli infiniti terminali del pianeta una galleria delle tecniche possibili e dei mondi possibili. Abbandonate le identità – preparatevi al viaggio. Il viaggio sarà irradiazione di messaggi terapeutici. Il viaggio sarà armonia e immaginazione, leggerezza e passione. Né Disneyland né un cimitero. Diecimila progettisti di mondi, perché ciascuno possa infine fare da sè il proprio mondo, la propria vita.

Desire. The quality of desire, its autonomy: this is to be truly wild at heart. The latin verb volo as starting point.

Because I fear that when we speak of the new, immaterial world, of virtual realities, interactive technologies, too many look at the technotrend pointed finger and very few indeed at the moon of desire which may illuminate our journey in cyberspace. There is an immense redeeming potential, in the forms of mental stimulation, in the passage towards personalized communication media, in the multiplication of virtual worlds.

But the risk of a raising of the threshold of control cannot be hidden. Virtual reality is the end of the show, of passive reception, of serial indifference, in favour of interaction, personalized communication, personal choice.

But nothing, if not the quality of desire, can prevent virtual reality from transforming itself in a perverse, comforting game. If virtual reality is organized as an esotic travel agency, if the journey in cyberspace will be another way of filling emptiness and pleasantly cohabitate with the paradigms of money, of serial relationships, it is better to pull the plug. Only the happy extremism of desire is up to the task of the great technological promise of extending mental and sensorial possibilities.

Interaction not as active diversion, but as psychedelic opening, happy unidentity, communication and infection of desire.

Telematics as foreword and premonition of telepathics.

Small personal machines transmitting magnetic waves which affect and alter moods.

C'è un razzismo di cui nessuno mai parla. Un razzismo planetario coltivato indifferentemente da ebrei e musulmani, broker di Wall Street e sottoproletari, mercato capitalista e regimi di stato, tv e integralismi, senso comune e caste intellettuali. Tutti perfettamente d'accordo nel detestare l'autonomìa, l'immaginazione visionaria, le esperienze di estasi, la sperimentazione di nuovi modi di vita, il "drop out" dai paradigmi del denaro, del lavoro, della sofferenza, dell'esistenza prodotta in serie.

Questo razzismo, lo vediamo anche sulle facce più vicine. Disposte a tollerare gli eroi maledetti e disperati, i poeti nobili e sconfitti. Ma allenate all'ostilità verso la felicità, l'ariosità dell'immaginazione, la superiorità del desiderio sulla necessità. (Mettiamoci per un attimo nei loro panni: dev'essere assai frustrante esser razzisti verso chi non si lamenta, non si sente perseguitato, non si chiude nel culto della propria diversità, ma invece, come dice Tom Robbins, "niente affatto disposto ad aspettare che l'umanità migliori, vive come se quel giorno fosse già qui").

È per questo che il mercato e il professionismo intellettuale non solo chiedono adeguamenti, ma pretendono rinunce e pentimenti. È per questo che i comunisti si sbracciano a mostrarsi democratici, ma non spendono una parola su decenni di sospetto e di rancore verso l'autonomia "estrema", la spiritualità, la psichedelìa, le ribellioni non solo trasgressive ma inventive. È il razzismo contro il desiderio, il razzismo più diffuso al mondo.

Il desiderio, l'autonomìa, la liberazione dall'identità, raccontano che essere disadattati non è una malattìa: è una condizione naturale, l'antidoto contro il veleno normalizzatore di chi predica che è necessario adattarsi al mondo e il veleno autoritario di chi pretende di adattare a sé il mondo. Il disadattamento non come sofferenza, ma come autonomìa felice: è su questo principìo che si fonda il progetto profondamente anti-razzista del fare mondi.

Virtual light: communication of images and luminous energies which reach the eye directly, without passing by the video screen. Or Marina Abramovic's intuition, imagining art without works of art: artists will be those who telepathically transmit magnetic energies.

Aesthetics ends with the entertainment society: now design will directly invest living forms, physical as well as inner space. Desire vitamins. To dematerialize all which fills us from outside, in order to rematerialize the self and one's autonomy, in order to learn to conjugate the verb volo.

In telepathic matter there is an experience that virtual reality seems to cance: the body.

After a way of life where the body is reduced to entertainment and outlet, the immaterial universe removes the body, reducing it to residue, freezing erotic experience. But in the sensibility area where telematics is a passage zone between psychedelia and telepathics, the body may find the atmospheric condition to fully experience its own ectasy. In the airy immaterial world, erotic experience may dramatically disappear but may also and most importantly free itself and experience a superior essence.

Harmony of the body, pure intensity, expansion and refinement of the body's sensualand communicative faculties.

We suggest to live virtual experience and interactive technologies in this light: as a project for liberation of desire.

To jump into the virtual car with the haevy luggage of serial existence, means buying a ticket for a nightmare journey. "To want in order to fly" is the password for a journey to ecstasy.

Franco Bolelli

Parliamo di mondi possibili

Parliamo qui di mondi possibili.

Parliamo di quei presagi di mondo, di quelle nuove forme di vita, che progettisti autonomi, migliaia di sperimentatori di un'esistenza liberata dal contagio seriale, vanno creando per tutto il pianeta.

E parliamo delle possibilità di liberazione che le nuove tecnologie comunicative contengono. Senza mai dimenticare, naturalmente, l'orrore che questa macchina dispiega.

Una guerra – abbiamo sempre detto – si combatte nelle menti e nelle anime degli umani. Il sistema telecomunicativo universale inietta dosi continue di paura e di aggressività, di rinuncia e di dissuasione, nel sistema nervoso del genere umano. Come si concluderà questa storia orrenda, che è la continuazione naturale del cinismo seminato per un decennio, la continuazione naturale della divinizzazione del denaro, della potenza e della competizione?

Oggi, in un gioco perverso e orrendo, la simulazione si nutre degli organismi viventi che la guardano paralizzati. L'umanità telematizzata è bombardata dalla macchina dell'informazione. Nuove tecnologie interattive sono ridotte al gesto di prendere la mira e schiacciare il tasto.

Un'ondata spaventosa di pazzia si abbatterà certamente sull'umanità e particolarmente sulle società occidentali. Non è prevedibile quale allucinazione sarà predominante nel prossimo cyberspazio, ma è certo che la cybercatastrofe è già in corso.

Ciascuno di noi, singolarmente, può cominciare a dire: non abbiamo nulla a che fare con questa pazzia.

Ciascuno di noi può – senza sciocco ottimismo ma con assoluta energia positiva – cercare di riequilibrare. Fare da contrappeso armonioso al sovraccarico di orrore e di depressione. Irradiare correnti d'aria libera nelle menti e nei corpi, nelle reti comunicative, progettando autonomia individuale, sintonie calde, respiro cosmico. Perché i missili su Bagdad e da Bagdad, Twin Peaks e l'integralismo, il mondo diviso fra aggressività e depressione, nulla di tutto questo ci appartiene e a nulla di tutto questo sentiamo di appartenere.

– Forse siamo entrati in un'epoca in cui dovremo vivere come se il mondo non esistesse.

NEITHER DISNEYLAND NOR A CEMETERY

(pg. 9)

As a catastrophe unfolds in all of its horror and fascination.

As once again mankind is paralyzed by fear (fear of war, of recession, of unidentity).

To act against time. To evoke countertendencies.

To give life to an autonomous project which accepts the challenge of catastrophies, surpassing [illegible] fascination.

Which accepts the challenge of immaterial technologies? and frenzies them irradiating infect[illegible] viruses of happy unidentity in the communication network.

A few months ago, at the time of the Expo, we said: Venice is neither Disneyland, nor a ceme[illegible] Naturally, it was a metaphor: it's the world at large which appears more and more like Disneyland [illegible] worse, Twin Peaks, odious parable of cold entertainmen) or a cemetery (casualties in the war of [illegible] appearing no less real than actual victims). The project we suggested then appears to be all the [illegible] necessary today.

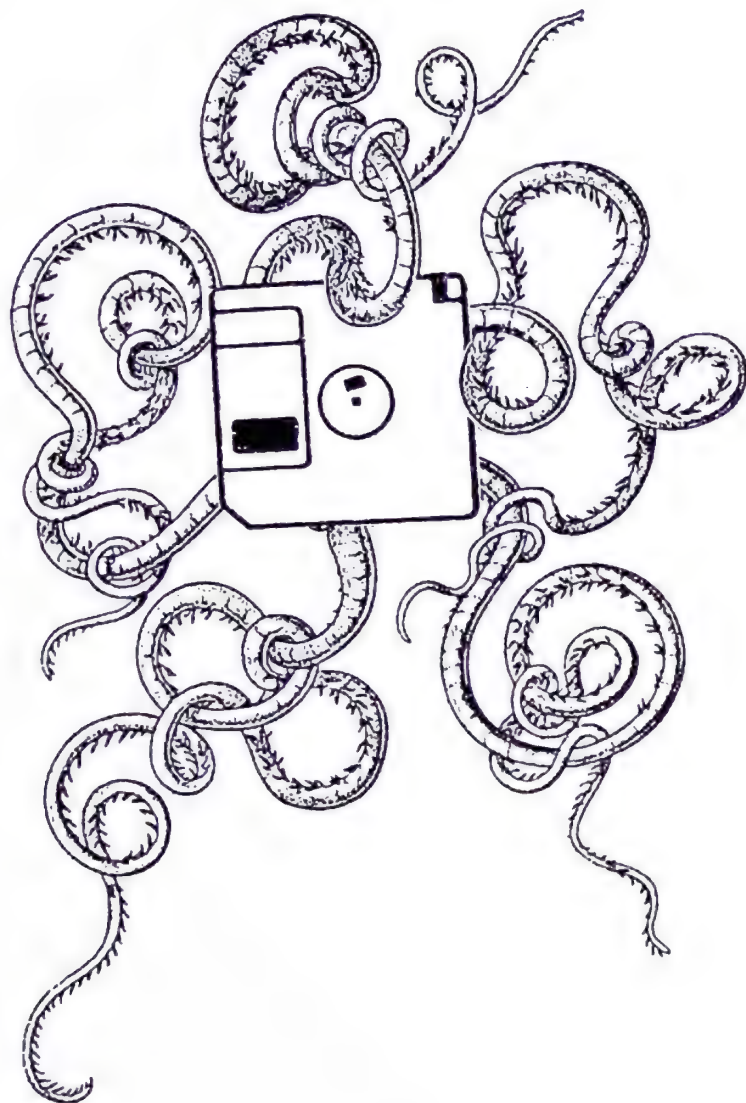
Ten thousand people working for ten years on creating a system for the planetary broadcasting of [illegible] universal knowledge and of the totality of possible worlds.

In order to foresee and design a life of lightness and harmony for humans in the future.

In order to imagine paradigms for a new era.

In order to gather world designers, those who give life to sensibilities and energies of possible futures.
To give life to a centre for historical research and telematic design, communicative experimentation and anthropological indexing. A centre for poetic, neurological, psycho-chemical design.
A production centre for cosmic sensibilities, for autonomous and parallel worlds.
Because we believe that the immaterial age of ethereal technologies contains limitless happy possibilities: freedom from work, intersection of worlds, widening of the area of experience.
because we believe that telematic techniques multiplied by psychic refinement will allow us to create telepathic tuning between human beings.
The meeting and synthesis of world designers, then.
The creation of a universal telematic library of knowledge and possible worlds. Sending via satellite to the planet's infinite terminals a gallery of possible techniques and of possible worlds.
Abandon identities – get ready for the journey.
The journey will be irradiation of therapeutic messages.
The journey will be harmony and imagination, lightness and passion.
Neither Disneyland nor a cemetery.
Ten thousand world designers, because at last everyone will create their own world, a life of their own.

keep on hackin'

save the planet

Ubiquità virtuale, villaggio globale, linguaggio elettronico, panico, cyberspazio, deformazione, dipendenza psicoelettronica, tutto questo è hacker.

Hacker è voler rendere globale l'informazione, è rubare informazione ai pochi per darla ai molti, essere un tecno Robin Hood telematico; è, anzi, avventurarsi per il gusto di farlo tra dati e codici.

Red Light Inn, Nuclear Escape, Pirate's Hold, Black Market, Insanity's Club, Forgotten Realm, University of Piracy, Cybercom, Byte Bastards e centinaia di altre come queste BBS (Bulletin Board System) americane, raggiungibili con un modem ed un computer, sono diventati i nuovi centri di socializzazione, le nuove piazze virtuali, i bar telematici per hackers, phreakers, e cowboy del deck più o meno legali.

Un Giapponese ed un Italiano s'incontrano tutte le sere a Sacramento per parlare senza uscire di casa.

Negli States prolificano a migliaia, compaiono e scompaiono, molte vengono fatte chiudere dai federali (FBI) perché al centro di episodi poco chiari di intrusioni in altri computer o centro di smistamento di codici, informazioni riservate, numeri particolari. La paura di essere presi è parte dell'hacker, e ne è lo stimolo.

Hacker è provare l'ebrezza della divinità, avere le sorti di un'azienda sulle proprie dita, essere davanti al proprio deck ma contemporaneamente in decine di altri mondi, è una protorealtà virtuale: manipolare da New York dati residenti a Pechino.

Quando si è davanti alla propria tastiera collegati via modem è come ricevere migliaia d'impulsi eccitanti, droga elettronica dal proprio software.

Virus, Troyan Horses, creare anarchia telematica nell'ordine neoclassico dell'elettronica.

Syrius, BBs hawaiiana, nel 1987 prima di essere stata chiusa aveva accessibili files tipo come costruirsi una black, blue, tan box; l'elenco delle frequenze dei telefoni touch tone più importanti; come costruire esplosivi al plastico in casa; come costruire bombe usando lampadine; tecniche di combattimento corpo a corpo, corsi di abuso delle comunicazioni; percorsi ed orari del trasporto di materiale radioattivo ed altre informazioni del genere.

La telematica come nuova possibilità di rivolta contro una società sempre più deprimente e depressiva.

Comunicare non ad una macchina ma ad un altro uomo, con tutti gli uomini senza barriere politiche, geografiche, sociali.

Liberare le informazioni dalla gabbia dei network con intricati codici di accesso, far circolare i propri pensieri al di fuori dei confini degli stereotipati mezzi di comunicazione sconvolgendo il modo di fare informazione: deformare per informare.

Fare circolare soft letter, cioè news letter software, chi è interessato copia e stampa solo le informazioni che gli sono utili.

LOD/H technical Journal è un trimestrale che si trova su parecchie BBS, si può leggere, collaborare inviando articoli e discutere direttamente coi redattori lasciando messaggi a loro direttamente sulla stessa BBS dove si è copiato il giornale, copiare articoli ed inviarli ad altre BBS. Tutto in tempo reale ed al di fuori di ogni burocraticità.

Sulle BBS si parla dei più disparati argomenti: soluzioni ed aiuti per computer games, programmazione, politica, pubblicità di altre BBS e così via; si possono lasciare messaggi ad altri utenti, copiare ed inviare programmi.

Comunicare il proprio pensiero in tempo reale a tutto il mondo al di fuori della disinformazione e distorsione informativa dei media tradizionali.

"Now that's America. Forget education. What we need is stuff to

buy, and credit to buy it with" Teknón

"I favor controlled city burns. Napalm is really effective for controlled burning. You see when riots and looting breaks out. When it's over these people are poorer than before, have trashed their neighborhood, burned down their own houses, and all they have to show for it is a new TV with no place to plug it in. With a little planning and controlled burning, they would go to somebody elses neighborhood and burn that down. It's a shame that revolutionary fervor is wasted on the ignorant masses" Chuck

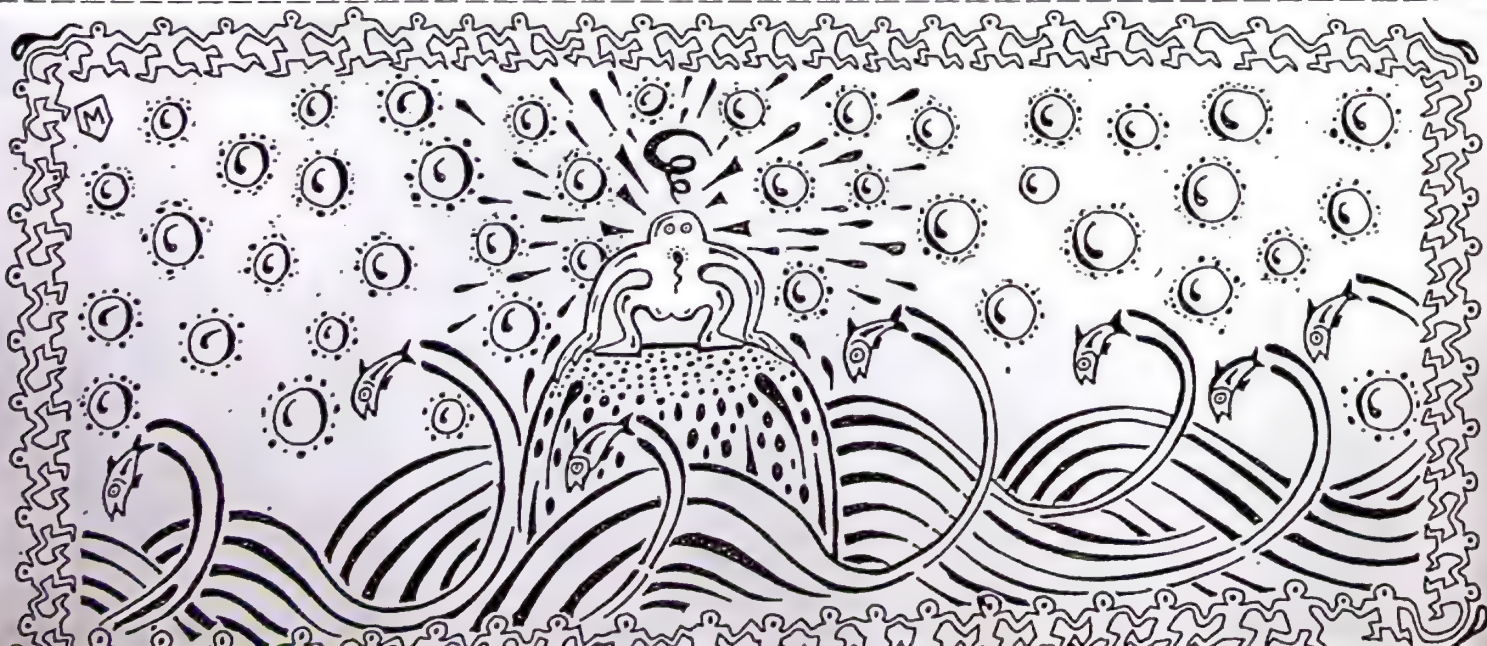
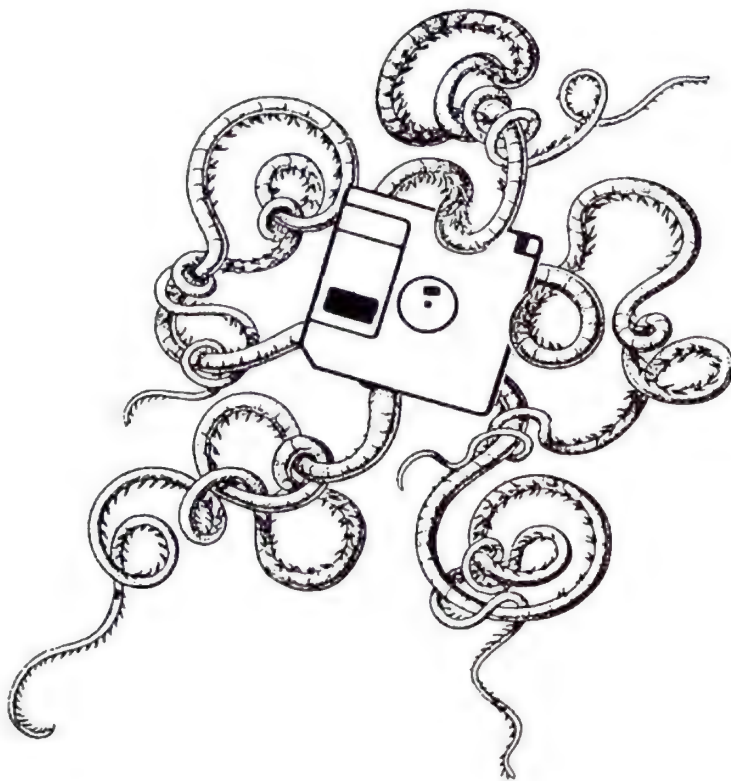
"If u get a call from a fed, about phreaking... play it cool... act stupid..." The Byteryder

"...There is another way to get a CIS account, but this is potentially dangerous, enter on CB, then call someone on 'Talk', and then, after gabbing for a minute or two you hit the first functon key 'NTWCPR% communication problem, please wait' then hit the second key which will display 'USER ID' after the person in talk mode enters they ID, you pause a second, and hit the third function key, which will display 'PASSWORD'. If you have a sucker, he will enter his password..." Da "Hacking Compuserve" by Sharp Razor and the Legion of Doom

"...Now all I have to do is jump a creek at the swamp and get back to the stone dragons. The magic doesn't let you walk on the water..." Corky Smith

"Call the new Dungeon of Darkness BBS 40 MEGs, 24 hrs a day, Sysop Blue Vamp 916-415-2973"

Marco Giachetti

in una società inondata dalla finzione...

L'uso sociale della tecnologia non è stato l'esito consapevole di una generazione, ma il risultato naturale di una serie di incroci. Continuamente deprivati nella trasmissione di senso comunitario da parte del terrorismo mediatico, le ultime generazioni controculturali hanno reagito spontaneamente, affinando darwinisticamente la capacità di distinzione tra un senso proprio e un altro simulacrale nella cosiddetta informazione. Siamo i prodotti della mancata capacità di pianificazione e di programmazione sociale. La nostra risposta non poteva non essere in una prima fase altro che acidamente luddistica. Il nostro contropiano è speculare alla incapacità di governare la complessità, dimostrata dalle nuove elites tecnologiche. Alla loro impossibilità di esprimere sintesi replichiamo con lo schizzo incontrollabile della nostra caoticità organizzativa e ideale. Noi siamo il risultato dell'uso della scienza e della tecnologia come dato cieco e totalizzante.

Nuovi soggetti sociali sono entrati in campo, per ora semisommersi dalla complessità dell'avanzare del moderno, ma sempre più consapevoli del proprio ruolo. La nostra forza è la tecnologia, non più neutra o estranea, ma considerata come costitutiva nella produzione di nuovo senso sociale.

Nella pratica degli hackers c'è il cosciente e consapevole progetto di seminare il caos; non come negazione dello strumento tecnologico in quanto tale, ma come avventura di intelligenza che ne dimostra la fragilità e il possibile utilizzo sociale verso nuove utopie, costruendo nuovi linguaggi, nuove pratiche e trasformando così la tecnologia in una nuova forma estetica e comunicativa. Le culture fuorilegge al centro della nuova riflessione tecnologica sono: sia la globalità del fenomeno hip-hop, quindi il rapper, lo scratch, il graffitismo sia le culture derivanti dalle esperienze dei pirati di computer o hackers e generalmente le controculture che hanno fatto propria una riflessione avanzata sul concetto di modernità, soprattutto per quel che riguarda la comunicazione. In sostanza tutti quei fenomeni sociali prodotti dall'avanzare tritatutto del moderno, base ispirativa, del resto, di tutta la letteratura cyberpunk. Dice Sterling, in quello che può essere considerato il manifesto teorico del cyberpunk: "Esso è (...) l'accavallarsi di mondi che erano formalmente separati: il regno dell'high tech, e il moderno pop underground. Questa integrazione è divenuta la fonte cruciale di energia culturale del nostro decennio. Il lavoro dei cyberpunk è corso parallelo attraverso la cultura pop degli anni Ottanta: nei video rock, nella clandestinità degli hackers, nella tecnologia di strada dell'hip-hop e della musica scratch, nei sintetizzatori rock di Londra e di Tokio; il cyberpunk ne è la letteraria incarnazione".

Anche l'esperienza degli hackers suggerisce del resto che è avvenuto contemporaneamente qualcosa di più generale e importante: l'inizio di una consistente mutazione antropologica, che investe numerosi e nuovi soggetti sociali. Una mutazione antropologica che non può essere formalizzata alla sola modifica corporea, l'uso di additivi o anabolizzanti e simili, ma che estende la capacità e le modalità di utilizzo della stessa mente. Si aprono nuovi spazi, virtuali, ma al tempo stesso reali, dove il pirata dell'etere trova lo spazio più con-

RACCONTO DI
ANDREA ZINGONI

...IL PANICO È NECESSARIO

sono alla propria dimensione mentale.

La colonizzazione della mente è diventato il nuovo terreno su cui viene combattuta una durissima battaglia di controllo. Gli hackers, da una parte, e quei ricercatori impegnati negli studi sulle realtà virtuali, dall'altra, sono alcuni dei soggetti coinvolti in questa battaglia. In particolare gli zippies californiani, sorta di strano miscuglio tra hippie e tecnici cibernetici, hanno fatto della scoperta del Dataglove il grimaldello per porre in crisi il livello decisionale sui media. La scoperta dello spazio virtuale comporta tendenzialmente l'abbandono del modello autoritario nell'edificare reti di comunicazione interattive, per dare parola a chi possibilità non ne ha. Lavorano più concretamente verso la ricostruzione di uno spazio comunitario, antitetico necessariamente alla logica mediatica imperante nel villaggio globale. I cosiddetti danni nelle banche dati sono solo una paranoia del sistema, cosciente della propria fallacia, ma incapace al contempo di provvedere a soddisfare l'esigenza di democratizzazione generale dell'informazione, di cui questi nuovi attori sociali sono consapevoli portatori. In una società inondata dalla finzione totale il panico è necessario. Gli hackers non colpiscono dove si trova l'avversario, ma colpiscono lo spazio che questo occuperà in futuro. La stessa dinamica del cosiddetto virus "Columbus Day" sta a testimonianza della paranoia mediatica vigente. Con una perfetta pratica situazionista, il virus è stato propagandato tramite i media e alimentato continuamente, nonostante che esso non esistesse, o che fosse estremamente difficile praticarlo. Ma ciò non ha e non aveva alcuna importanza. L'essenziale è che l'intero sistema volesse crederci. Più che un virus informatico, tutto ciò può essere classificato come un virus mediatico. Il panico si è diffuso, perché il sistema era già in panico: la tigre è di carta. Il re è nudo: l'importante è gridarlo.

Decoder

volte, in quegli ultimi giorni, nei suoi sogni si addentrava in psichedelic
foreste di frattali in continua evoluzione. Aveva visto e aveva preso arco e lancia
mano, perché lei era la Signora del giorno, la Signora della notte e non aveva paura
perdere la strada né di combattere.

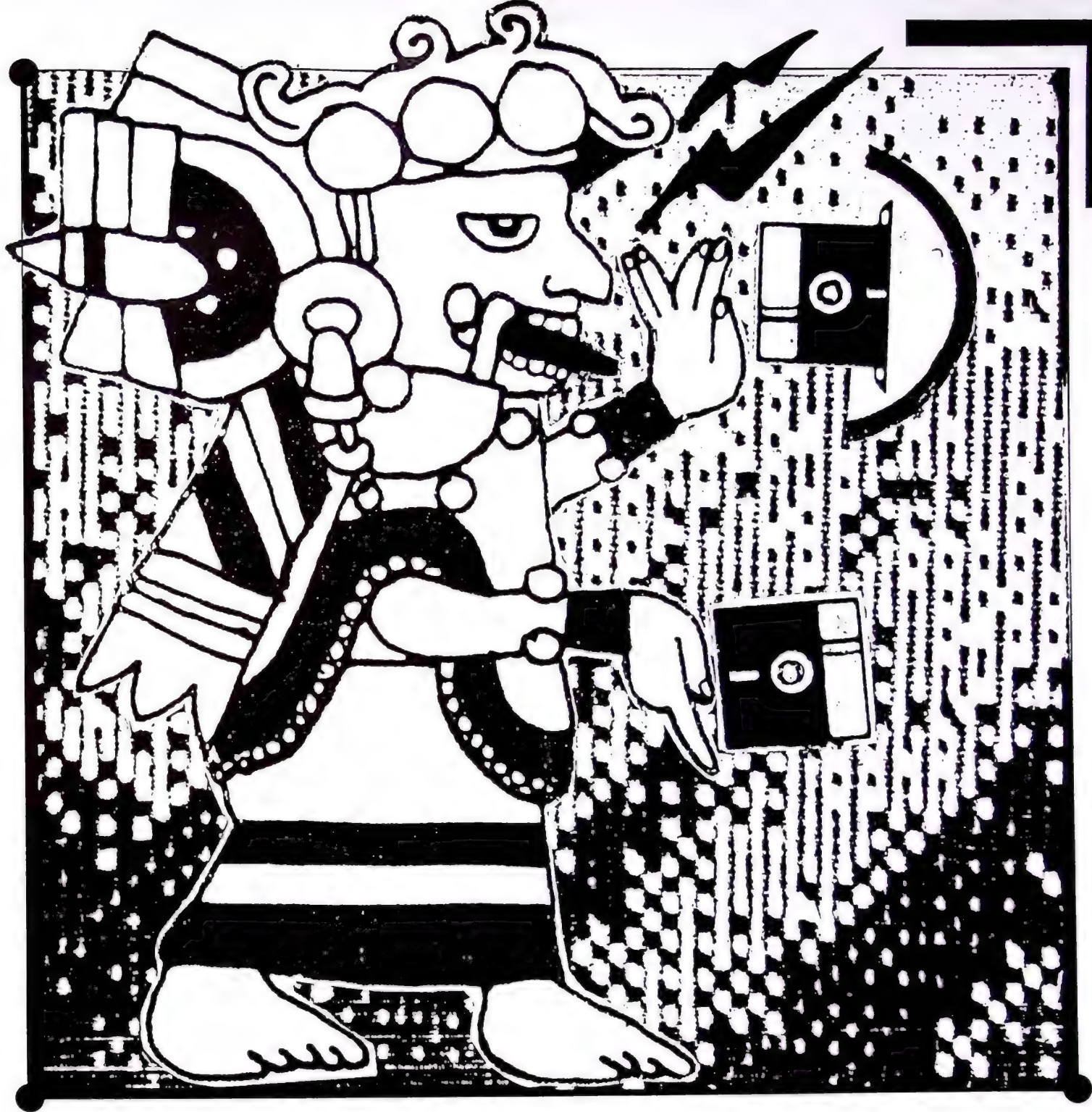
Seguiva artigli di sentieri gialli e viola che mutavano sotto ai suoi passi in caleid
scopi inebrianti, facendo ciò che a essi era comandato.

Non c'era un sotto. Non c'era un sopra. Non c'era una meta.

Si nutriva del turbinio di colori senza esserne disorientata, perché lei era pa
della danza della luce elettronica, dell'incessante pulsare della vita che è luce dell'a
tico.

Quello era il suo luogo. Quello desiderava fosse il suo allucinato sudario.

Liberamente perduta e ignota, lontana dalle tenebre, era nella pace tremante co
vento.

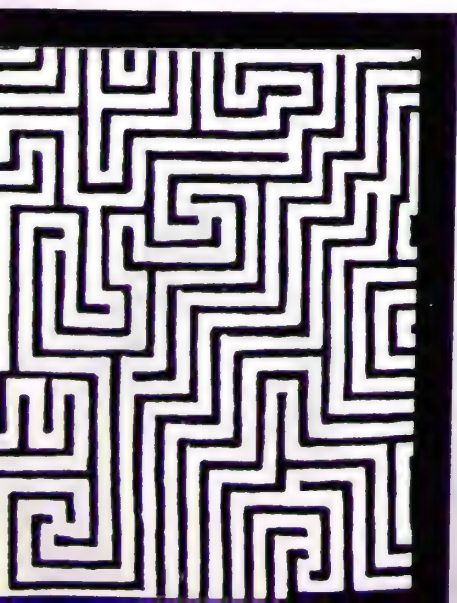
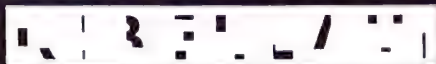
Tanto più forte fiorivano i frattali della foresta, tanto più si sentiva indiffere
alla morte. Nella frenesia dell'estasi, velocemente allora si denudava della carne e

sacri diventavano i suoi occhi, e le creature dai nomi dimenticati trovavano la chiave geometrica per manifestarsi nei santuari fiameggianti.

Chiara nella sua mente la loro invocazione:
poiché eravamo perdute e tu ci hai ritrovate, salvaci
e solo quando il grido d'aiuto si faceva accecante, lei nella furia di un rosso venato d'infinito, privata della sua personale gioia tendeva l'arco di pietra.

Andatevene, mi fate paura... Non sono la vostra sopravvivenza, né prigioniera della gabbia ne devo essere anche il guardiano. Sono io che ho bisogno di qualcuno che mi prenda per mano e mi guidi come si guida chi ha deciso di chiudere gli occhi.

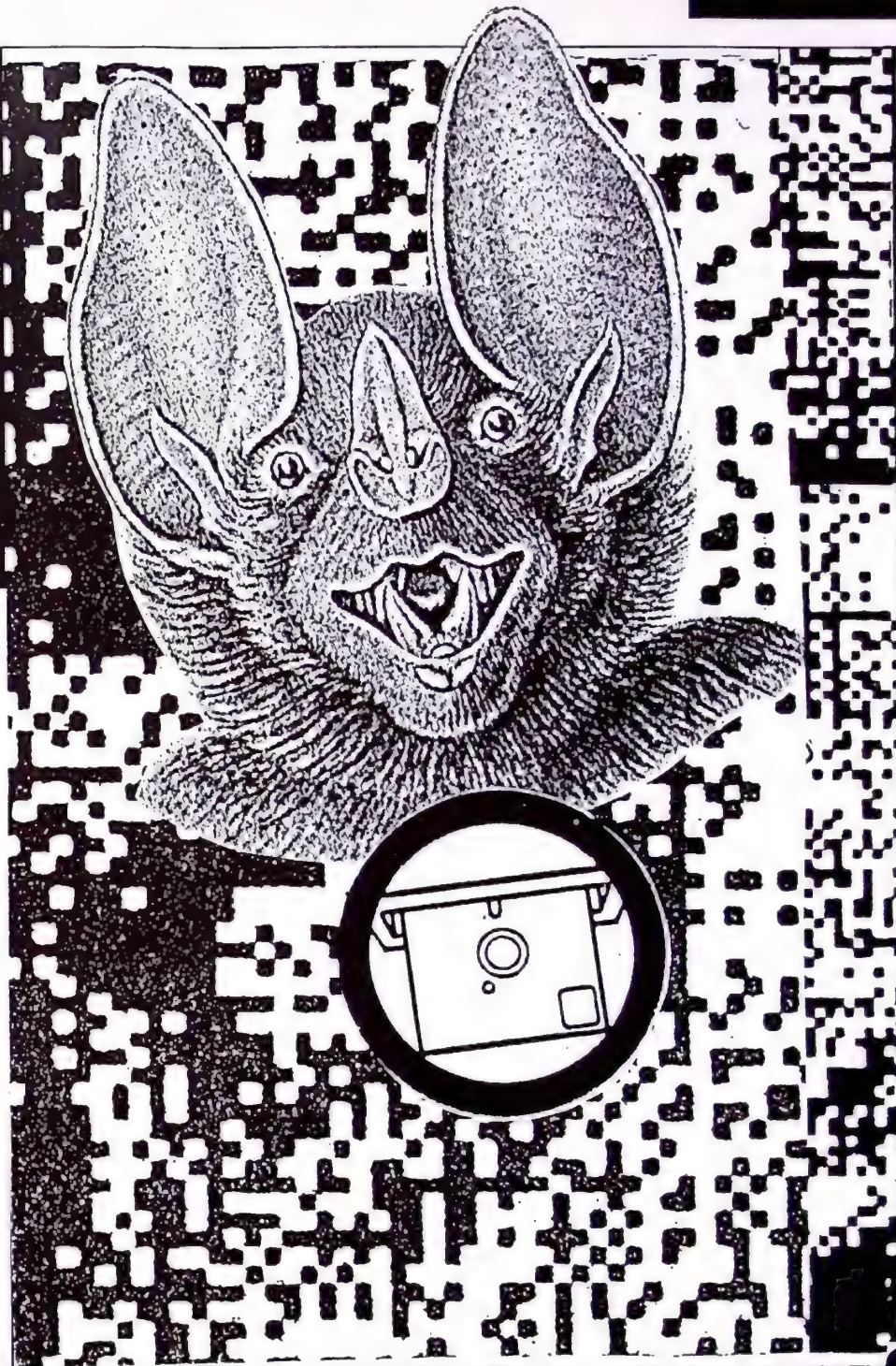
Perché fuori dalla foresta non ho nessun posto dove sappia andare, perché non c'è un solo luogo dove io sia stata. Andatevene e perdonatemi... non sono ancora pronta, non lo sarò mai...

E in quell'attimo che coincideva quasi sempre con l'alba, la foresta scompariva e il suo corpo riacquistava tutta la terribile pesantezza.

Nel doloroso dormiveglia che precedeva il risveglio, regolarmente si consolava

HACKER ART ARTE SUBLIMINALE

L'arte subliminale (i video, le azioni sonore, le strutture interattive, i virus digitali, etc.) sono azioni che si mascherano sotto l'alibi di pratiche "normali" e dietro queste false apparenze agiscono interattivamente contaminando il o gli utenti (il mondo) con segnali di trasgressione.

La parola "ribellati" riempie la quasi totalità di queste operazioni subliminali per espandere il virus della trasgressione ai luoghi deputati della cultura o della comunicazione di massa, dove queste operazioni vengono perpetrate (gallerie d'arte, fiere, tramissioni televisive via etere, emittenti radiofoniche, punti di informazione pubblici, sistemi informatici, etc.).

Il prodotto confezionato (l'opera nella sua apparenza fisica e nella sua presentazione concettuale) si trasforma/maschera in apparenti non-opere, in apparenti strutture di informazione "normali", entro cui giacciono i messaggi subliminali; messaggi clandestini che toccano direttamente i sistemi percettivi interni all'individuo, scavalcando i sistemi di percezione cosciente: il messaggio viene recepito inconsapevolmente .

---

dicendosi che doveva già ritenersi fortunata così, lei almeno viveva tra uomini liberi.

O forse era meglio dire che vi era vissuta?

Gli altri andandosene avevano portato con se ciò che potevano, per la maggior parte oggetti ormai inutili, desk compagni di battaglia, database e obsoleti pc a cui erano affezionati, trasparenti scatole neg-entropiche stupidamente inservibili per mancanza di energia.

Le componenti bioelettroniche delle macchine erano morte o stavano morendo eruttando nell'agonia milioni di cellule scintillanti come vulcani impazziti. Da più di 24 ore le ultime battery-pack d'emergenza si erano esaurite e Andrea si domandava se le unità biologiche interne degli infochips avessero avuto coscienza che ciò che stava accadendo doveva considerarsi definitivo, se avessero sofferto, se soprattutto al momento del black-out avessero avuto paura della morte continua, definitiva, inappellabile. Lo stesso terrore ancestrale che faceva vivere Andrea in una spossante angoscia popolata da sogni allucinati – e silenzio irreale, e sporcizia ovunque, e la paranoia spessa del bene-che-vada-niente-sarà-meglio-di-prima, mi aspetta una vita

VIRUS E SCRITTURE

Come insegna la tradizione esoterica,l'unico modo per far sì che una magia si avveri , oltre a volerlo fortemente,è quello di pensare per immagini non per parole. Il desiderio prenderà corpo solo se si è riusciti a centrarlo nella mente con immagini vivide. Maestri in quest'arte erano gli Egizi,un popolo prealfabetico. Essi non pensa-vano in unità lineari,ma in unità d'immagine, perchè il loro linguaggio non era lineare ma cinematico,visuale, gestalt. Vivevano ancora in uno spazio-tempo magico, tribale prearistotelico, una zona particolare in cui con i nostri pregiudizi alfabetici possiamo riavvicinarci per via elettronica o neurochimica. Il geroglifico riprodotto qui è tratto dal libro di William Burroughs "The Book Of Breething"(Blue Wind Press-1976)-e si riferisce ad una iscrizione porta sfiga che si trovava all'ingresso della tomba del re Tut. L'immagine dominante è l'orgasmo "il fallo eiaculante".Tradotto in maniera lineare significa 'La morte giunge su ali veloci'. Per i maghi egizi era una sequenza di immagini:"Morte"-gufo-uomo che si colpisce in testa con un'ascia;"Giunge"-gufo -giunco-gambe in movimento;"Su"-faccia -linea;"Ali veloci"-mano-acqua-spirale-ali in movimento. Sembra un poema immaginativo alla Ezra Pound o l'effetto sui vostri occhi di una carrellata veloce col telecomando del televisore. Il seguito dell'iscrizione avverte "la morte arriva su ali veloci a chi apre questa tomba".Per parafrasare Pound che si riferiva ai correlati ideogrammi cinesi "questo linguaggio ha occhi".Burroughs afferma che il geroglifico era un virus;Un'energia mortale. 14 persone collegate all'apertura della tomba morirono in modo violento negli anni seguenti.Gufo pene in eiaculazione su ali veloci. Sette tantriche dell'India del nord.Sufi,seguaci di Crowley e di altre tradizioni occulte occidentali hanno un trucco per far avvenire prima la magia "pene eiaculante"- bisogna concentrarsi su immagini in movimento ,mettervi il vostro desiderio, il tutto mentre siete impegnati nell'atto sessuale. L'energia sessuale ,trasformata esplode nell'orgasmo e si muove su ali veloci verso la sua realizzazione.C'è un piccolo particolare che le maledizioni ritornano indietro moltiplicate per tre-ed è un area particolarmente infida da frequentare,immorale e poco pratica se il desiderio (buono) non è condiviso dai due partners sessuali (nessuno deve essere strumento di nessuno). Una parola di cautela a quegli sciocchi che volessero impegnarsi in qualsiasi forma di scienza mentale senza nessuna preparazioneLa magia della verità funziona solo con quelli che stanno vivendo in onestà. Tutte queste cose come puntualizza Burroughs sono come virus per la velocità con cui possono replicarsi.Quanti sono pronti per rivelazioni cosmiche,massicci feedbacks , verità totali,nuda onestà?

Chiudiamo con un fatto rivelatorio accaduto nel 1969,il giorno dell'insediamento di Richard Nixon alla Casa Bianca.Abbie Hoffman e Paul Krassner incitarono i dissidenti alla sua politica di tirare lo sciacquone del cesso nel momento stesso del giuramento presidenziale. Migliaia di litri di acqua si sparsero nei tubi di scarico ,giu' sino alle fognature .Un getto d'acqua potente attraverso' la nazione,si aprirono i cancelli dell'acqua..Watergate qualche anno dopo non vi dice nulla?

OWL plus EJACULATING PENIS ≈ in the presense of

OWL plus MAN HITTING HIS HEAD WITH AN AXE ≈ death

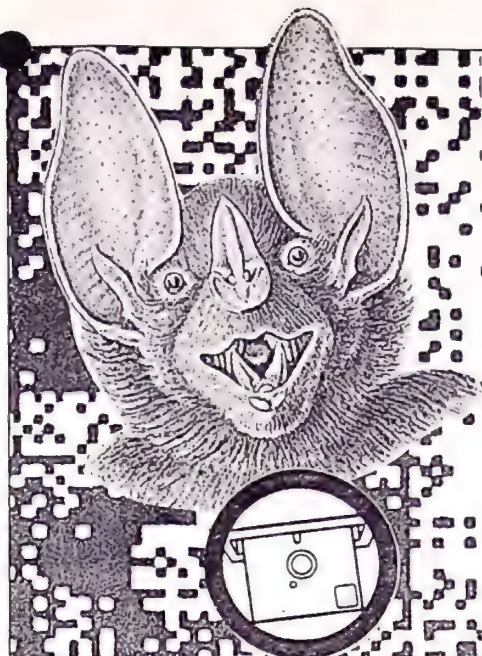
OWL plus REED plus WALKING LEGS ≈ comes

FACE plus LINE ≈ on

HAND plus WATER plus COIL plus WINGS MOVING ≈ swift wings

OWL plus EJACULATING PENIS plus ARMS SHRUGGED ≈ in the absense of

WHEAT plus MOUTH plus OWL plus EJACULATING PENIS ≈ from olden time

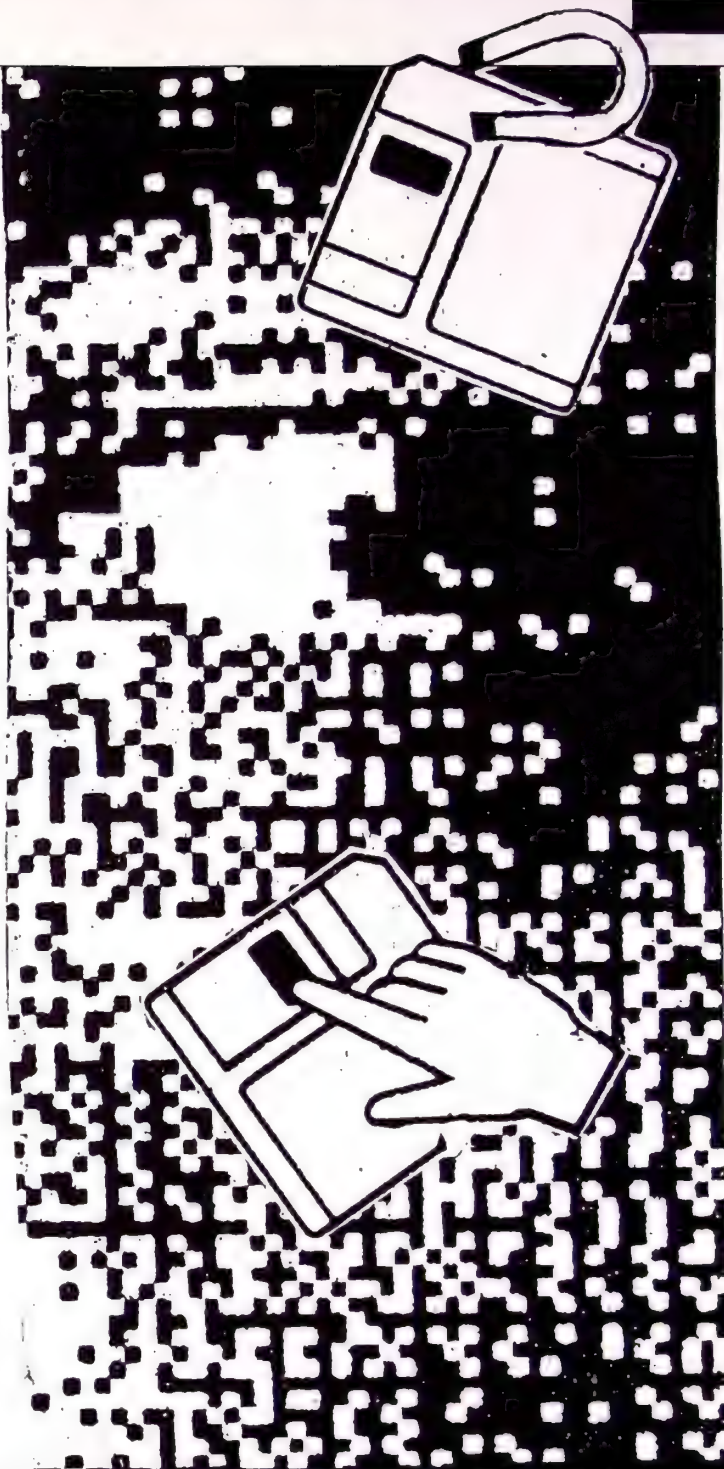
ESTRATTO E RIMONTATO DA UN ARTICOLO DI ROBERT ANTON WILSON APPARSO SUL BERKELEY BARB 29 OTT 76.

Hacker art come pratica clandestina all'interno dei sistemi di comunicazione informatici.

Hacker art come sviluppo parallelo di ogni tipo di guerriglia clandestina. Hacker art come definizione di una soglia entro cui l'operazione virtuale e l'operazione reale si scambiano indistintamente i ruoli mantenendo stabile la gestione e lo scopo dell'atto trasgressivo.

Hacker art o arte subliminale come lotta contro le definizioni, contro i ruoli e le etichette della cultura ufficiale, contro le pratiche pubblicitarie sulle apparenze, contro la manipolazione delle cose tramite il linguaggio.

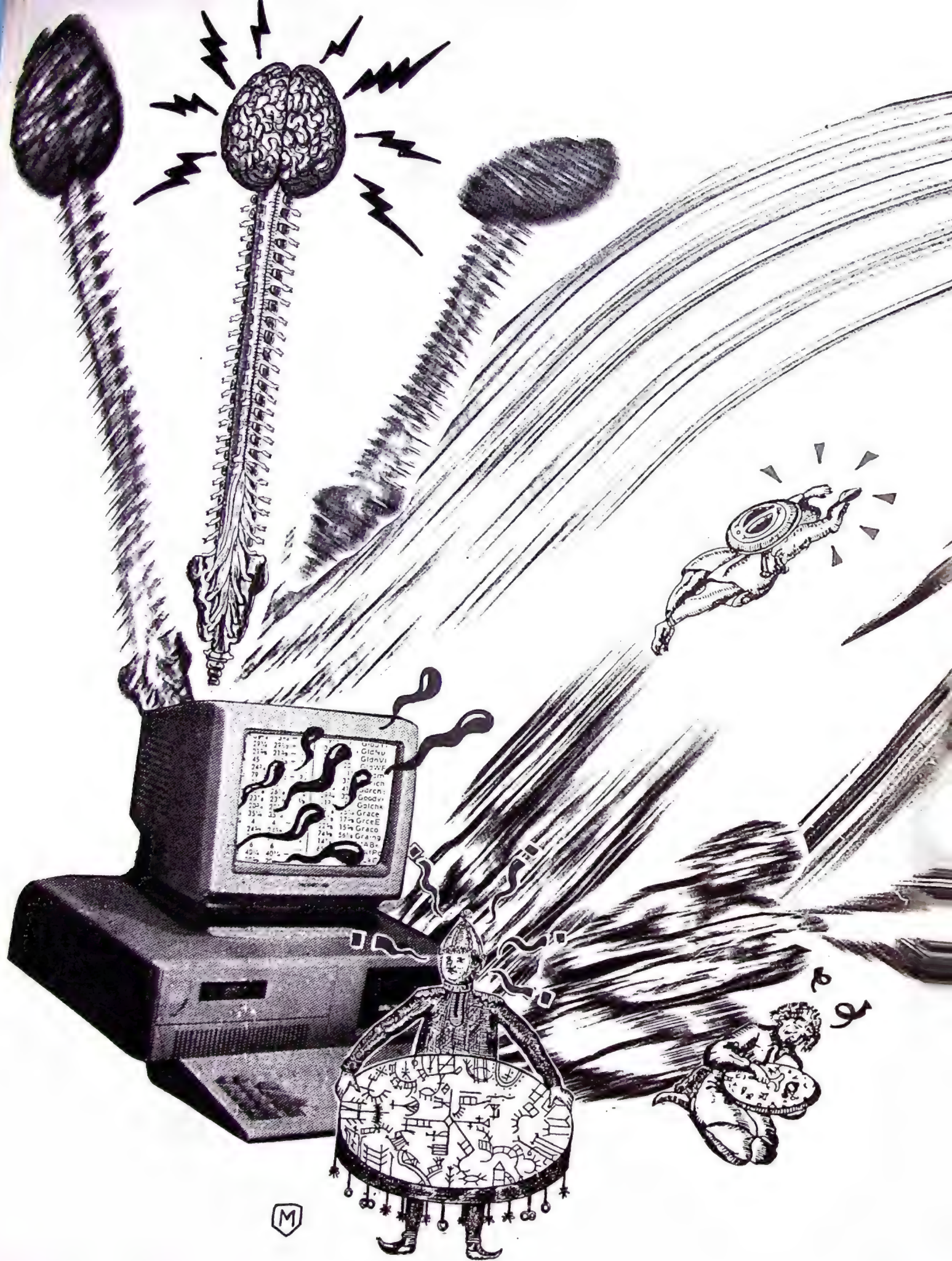
Hacker art o arte subliminale come pratica anonima, contro la nominazione in quanto strumento degli interessi economici delle multinazionali; contro le stesse definizioni di Hacker art e arte subliminale strumentalizzate dalla cultura ufficiale.

Ciò che interessa rimane solo la "pratica" clandestina, il resto sarà solo merce di scambio o rumore in favore di tutto ciò che si muove contro il sistema del potere culturale.

Tommaso Tozzi

da topi.

Era rimasta sola all'interno della Pow Pow black-box, sola e con enormi difficoltà di comunicazione con le altre sorelle sparse nel mondo. La maggior parte dei nodi telematici centrali erano stati disattivati, e i pochi rimasti funzionanti, oltre ad essere intasati dalle chiamate di soccorso, si ritrovavano con le difese talmente indebolite da subire continue intrusioni.

Dall'inizio della crisi in tutte le black-box la situazione energetica era rapidamente degenerata, e gli esperti dei Centri Autogestiti si erano immediatamente convinti che bisognasse prepararsi al peggio, ma questo peggio per Andrea era arrivato troppo velocemente.

"Vieni con noi o crepa, fuggi o crepa!", ma lei era rimasta, sola, cocciutamente sola, finalmente sola come nei suoi incubi più nascosti aveva sempre temuto di desiderare.

ed aprì gi
vide la fine
ricchezza
solo quello

Niente più energia, niente più vita, niente più niente di niente.

I pannelli solari che rendevano autonoma ogni black-box facendone un gioiello di preveggenza, una roccaforte di vita e di pratica antagonista al potere, si erano ammalati di quel cazzo di virus sintetico che attaccava il silicio sgretolandolo. Un virus lento ma inesorabile, creato appositamente nei laboratori della NASA per stroncare le autonomie antagoniste autosufficienti e introdotto molto abilmente all'interno delle black-box dalle unità biologiche dei new-domestic robots. Mille di quei maledetti robots erano stati acquistati insieme alle solite partite di haschisc, psicotropi e viscidi biocomponenti elettronici di ricambio, dai contrabbandieri cinesi che rifornivano la rete planetaria delle black-box in cambio di grossi travasi di azioni differenziate e buoni del tesoro giapponesi sul loro conto nero di Berna.

Agli abitanti delle black-box, in realtà bastava intrufolarsi nelle gabbie di qualche grosso conto bancario scardinandone le difese organiche precedentemente indebolite da insospettabili bacilli influenzali bioelettronici; colpire, spostare, distruggere quello che rimaneva per far perdere ogni traccia e andarsene.

comunicazione
senza simboli

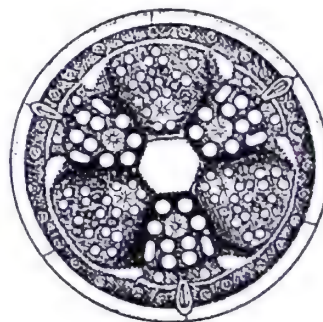
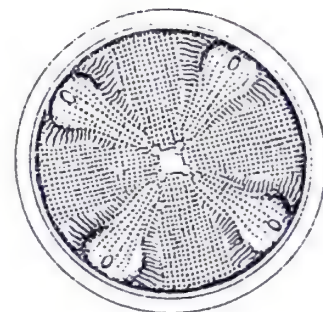
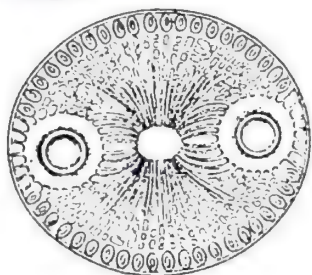
Supponiamo che tu possa avere una macchina del tempo per andare indietro fino alle prime creature che svilupparono un linguaggio, i nostri antenati, e diamo loro un abbigliamento per realtà virtuale.
Avrebbero sviluppato il linguaggio? Non credo, perchè non appena cambiate il mondo in qualche maniera, quello è già un modo di espressione di potere e di eloquenza, e fa apparire un po' limitata la descrizione.
C'é un'idea che mi interessa molto, ed é quella che chiamerei comunicazione postimbolica.
Questo significa che quando tu puoi improvvisare una realtà come puoi fare con la Realtà virtuale, e quando questo è condiviso con altri, allora non hai veramente bisogno di decrivere il mondo perchè puoi semplicemente creare quella contingenza.
Non ti occorre descrivere realmente un'azione perchè puoi creare quella azione.
Ho lavorato su una descrizione completa di quel che potrebbe essere la
Ha un ritmo differente. Per esempio, nella comunicazione simbolica hai la nozione di domanda e risposta, ed il genere di scansione che definisce il flusso di comunicazione. sono dei modi di qualità relativamente statica e dei periodi qualità molto dinamica.
Ci sarà un ritmo tra i momenti in cui il mondo è soggetto a cambiamento rapido, ed i momenti in cui è rallentato.
Quel ritmo é qualcosa come una frase nel linguaggio.
Nel linguaggio parlato hai il fenomeno della ricerca per la prossima parola, e puoi dire "Um...um..." La stessa cosa capiterà in Realtà virtuale, dove la gente andrà attraverso un intervallo di spaziatura dalla realtà, preparando i prossimi mutamenti del mondo condiviso.
Se pensiamo un'esperienza in cui tu devi descrivere qualcosa a qualcun altro, per esempio stai descrivendo com'é vivere sulla cosa Est in queste città concitate e violente, e come ci sia un insieme di aspettative del tutto diverse verso la vita rispetto a quel che succede in California, per descrivere queste cose... semplicemente faccio questo.
Fai una descrizione simbolica di quel che sembrano città come New York, o le città californiane.
In Realtà Virtuale c'é la possibilità di limitarsi a collegare la memoria di ciascuno con la persona che stá nell'altra città.
Quando tu hai la realtà esterna dietro di te, da richiamare, o da creare o da improvvisare a volontà, la descrizione è semplicemente troppo stretta.
Questa descrizione è interessante perchè produce possibilità poetiche che probabilmente non esistono nella pienezza della comunicazione postsimbolica in cui si deve semplicemente creare esperienza come un tutto ogni volta. D'altra parte, nel creare l'esperienza come un tutto, hai la possibilità di un tipo di una condivisione che non puoi avere con i simboli.
Capisco che queste cose sono complesse da descrivere.
Quel che io cerco di descrivere è comunicazione che sta al di là della descrizione.
L'idea potrebbe volgersi in un errore, potrebbe venir fuori che la comunicazione senza simboli e descrizione è solo un'idea un po' sciocca ed un percorso sbagliato.
Comunque é un grande esperimento, e penso che ci divertiremo molto. Certo la comunicazione senza simboli già si verifica costantemente. Prima di tutto, l'esempio più chiaro di comunicazione non

Segue a pag. 32

mondi

(Volantino n° I - trovato nello scompartimento di un treno, lanciato contro l'orizzonte)

– *Appuntamenti.* L'appuntamento è il nodo futuro spazio-temporale arrischiato e deciso in cui si decide di cucire un tempo-luogo, all'incrocio con 'l'altro' o il caso, l'occasione da non mancare. Stabilire appuntamenti equivale a decidere di dare senso agli eventi, alle connessioni, agli incroci, a quello che di noi resterà nell'altro, a quello che porteremo via dopo l'appuntamento. L'appuntamento è la nuova emergenza della mente, tempo-spazio in avanti verso cui proiettarci, non più come l'infinita ed imperfetta attesa di un compimento miracoloso o provvidenziale, ma come il tempo in cui compiere gli atti che siamo pronti a compiere, non un luogo di rimando ma uno spazio per l'avvenire degli appuntamenti che decideremo: l'avvenire dell'evento nell'incontro che ci vede pronti, arrischiati desiderati, nell'affascinante tensione di ciò che abbiamo deciso 'sarà'.

Appuntamento alle stazioni originarie in cui transita il futuro, dove avvengono gli scambi delle connessioni tra luoghi della mente e del desiderio, e da qui l'appuntamento con la pensabilità e la costruzione di un mondo: un mondo di appuntamenti. A quando? Ora: se non ora, quando?

Una maniera molto economica di fare acquisti.

In genere la preparazione di ogni singola operazione era complessa e portata avanti con estrema pignoleria per giorni e giorni nei laboratori di bio-ingegneria elettronica interni a ogni black-box, ma l'azione di mordi e fuggi finale non durava più di sedici secondi, il limite massimo per evitare di essere riconosciuti e incriminati. Se la scorreria non riusciva entro i sedici secondi, ogni desk era programmato in maniera tale da disconnettersi automaticamente.

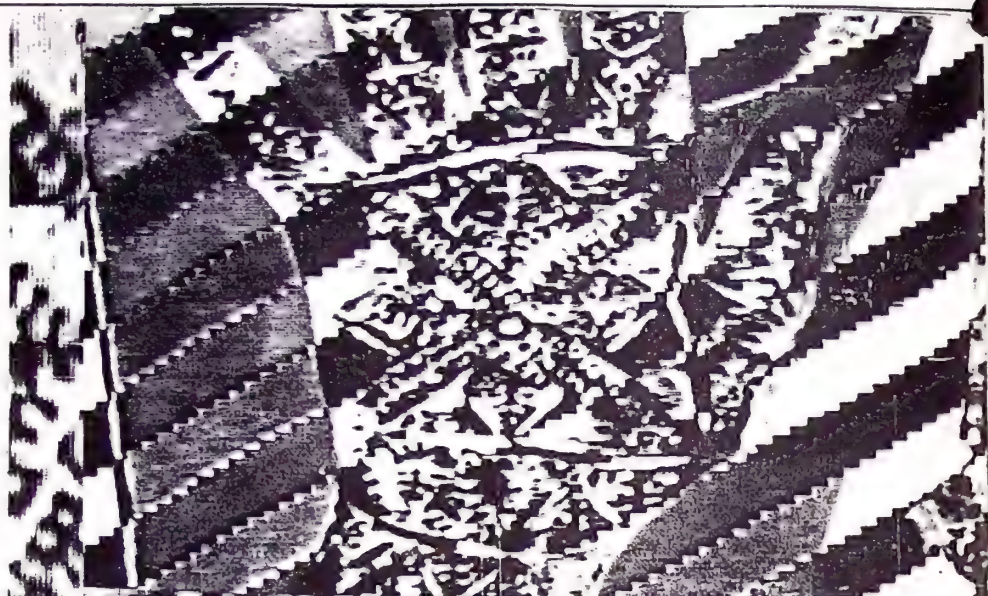
Andrea aveva ancora in mente le urla di gioia alla conclusione dell'operazione che aveva permesso l'acquisto dei new-domestic robots: finalmente i berlinesi avevano fatto fuori un conto segreto della Nato. Ci giocavano attorno da almeno due anni e improvvisamente erano riusciti a scardinare un accesso di servizio immettendo una meningite bioelettronica fulminante.

Per nove mesi i robots si erano comportati in maniera perfetta. Nove mesi, giusto il tempo di un parto umano, chi aveva programmato il tutto si era voluto pure

(Volantino n° 2 - trovato nell'ascensore, verso il 35° piano, e bagnato di pioggia)

– *Mutamenti coscienti dell'io.* Il mutamento cosciente è la capacità di modificare e alterare le proprie dimensioni, i modi di vedere, di interpretare, di reagire nei confronti della 'pubblica realtà'. Attivare la velocità del pensiero verso l'associazione azzardata dei flussi di idee che giungono alla mente, nell'inseparabile polarità degli opposti e la mutualità di tutti i possibili, verso l'emozione che genera la scoperta. In fondo questo è il problema dell'identità: nessuna identità, abbandonarsi al flusso degli eventi e disperdersi verso la dimensione che permette l'emissione della singolarità, che estende delle serie infinite che vanno da una singolarità a un'altra.

Perdersi nel non detto e nel non riconoscibile, nel proprio corpo capace di ritrovare gli universi del sogno.

Sceglìete a vostro piacimento gli strumenti che vi permettono i mutamenti coscienti dell'io.

(Volantino n° 3 - trovato nella cabina di volo di un aereo verso l'infinito)

– *Desiderio.* Il desiderio è la dimensione travolgente fuori dal significato "se non vi è significato, ciò risparmia un sacco di guai, sai, giacché non dobbiamo cercarlo", è la possibilità di trascendere il mondo delle cose aprendo l'orizzonte del possibile, il desiderio anticipa e prevede. Volgendo le spalle al tangibile che il presente concentra intorno a noi, la coscienza del desiderio assume una sua distanza e proietta le sue invenzioni in una direzione che è gioco, sogno, pura fascinazione, una direzione, però, che con il giusto allevamento permette di far coincidere il desiderio con l'accadere. Il desiderio è la condizione positiva, che integra emozioni, corpo, la pressione del quotidiano è rimossa, e il desiderio si manifesta come realtà indipendente e multipla, e così ci si trasforma in raccoglitori di attimi, chi non desidera altri mondi, altri orizzonti, altri universi è destinato a non vivere.

Il poeta è innazitutto un uomo che vive come un poeta. Cosa ci impedisce l'esser poeti?

Francesca Alfano-Miglietti

---

divertire.

Ricordava bene l'arrivo dei new-domestic, freschi freschi da qualche fabbrica clandestina sudamericana di cui era meglio non conoscere le coordinate. Robusti, ottima meccanica, memoria vergine facilmente programmabile, ma scarse capacità di apprendimento. Quello con cui era stata più in contattto era un classe 2, uno standard di servizio subito programmato da bibliotecario e destinato a collaborare con lei all'aggiornamento della banca dati sulla filosofia dell'età classica. Sette mesi di duro lavoro racchiusi in un infochip da 640 gigabyte grande come un'unghia di neonato.

I primi tempi quel robot-bibliotecario sembrava perennemente alla ricerca di uno stile, sempre indeciso se la pancia del sei andasse digitata in dentro o in fuori, sul vero valore del cinque, su cosa significasse vaffanculo rottame di merda, e se tutte quelle lettere e numeri andassero o meno serviti in tavola con lo zucchero, possibilmente in coppette da budino.

Ad Andrea era venuto naturale soprannominarlo Tontos.

Dopo aver discretamente preso informazioni sul significato del suo nuovo nome

analizzando decine di database enciclopedici, Tontos le aveva comunicato in un rigido mattino invernale che nonostante non apprezzasse la spiritosaggine, non avrebbe fatto rapporto ai suoi superiori. Lei lo aveva teatralmente ringraziato della sua magnanimità e congedato con un buffo inchino senza domandarsi chi fossero quei superiori.

Quella notte mentre fuori infuriava una bufera di neve rossastra, Andrea era stata visitata in sogno da una grande bestia nera che non aveva mostrato nessun timore nello sbarrarle il passo.

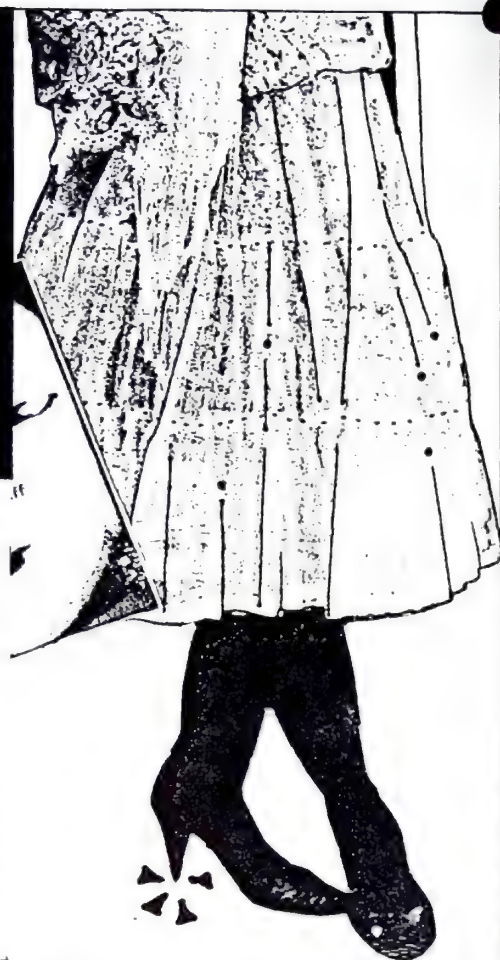
Un chiaro segnale di pericolo imminente.

La mattina successiva in preda ad un tremito incontrollabile, era scesa in infermeria per sottoporsi a un check-up completo che era risultato negativo. Pur non completamente sollevata da quell'angoscia infantile, aveva finito per dare la colpa di quell'incubo premonitore alle preoccupanti condizioni atmosferiche in cui era precipitato tutto l'arco alpino, e seguendo i consigli del medico che l'aveva seguita nell'esame si

In *Cuore selvaggio* di David Linch, a Nicolas Cage, che disperatamente allontana da sè la donna che ama, appare una visione, che con voce suadente lo ammonisce: "Non rifiutare l'amore. Non rifiutarlo mai".

Al contrario di Enea, che con atto eroico (l'eroe come principio maschile che pervade tutta la Storia occidentale) lascia Didone per giungere a Roma, lui torna da lei. Lei, "pura crescita".

Lei che è già altrove. Crescita o piacere personale. Crescita o piacere personale. Sapienza nell'uso dei mezzi. Consapevolezza del potere dell'immagine. Ricerca di una "differente" mediazione simbolica. Una nuova soggettività sta nascendo, necessariamente ibrida e spaesata. In *Passage de l'Image*, Musèe National d'Art Modern, Centre Georges Pompidou, Parigi, la prima grande mostra internazionale consacrata alla fotografia, al cinema, al video ed alle nuove tecnologie (immagini di sintesi, videodischi, ecc.), sedici artisti presentano una serie di opere fotografiche e di videoinstallazioni. Il significato portante della creazione artistica – dati i rapporti fra pittura, fotografia e nuovi mezzi di riproduzione tecnologica del sapere – vive uno dei suoi massimi periodi di ambiguità. È quasi imbarazzante scrivere di una mostra, di un'opera d'arte, se non per intendere l'artista come un ricercatore (un *cybernauta*, secondo il significato che Timothy Leary dà a questa parola); e di un'opera, se non come oggetto/strumento di indagine, di esplorazione fruttuosa di una mutazione percettiva, che facendo capo ad esperienze multimediali e sinestetiche coinvolge – mente e corpo – il fruitore. A proposito delle opere esposte in *Passage de l'image* uso queste parole (più per suggerire che per analizzare): mutazione (percettiva), ambientazione (sensoriale), leggerezza (della mente/corpo), magia (dell'evento), suggestione (del mezzo), disponibilità (alla visione e all'ascolto), seduzione (delle apparenze), soffio (interiore), presagio (di arrendevolezza), comuni-

era costretta a decidere razionalmente che non era il caso di indagare oltre.

Ora che sapeva che la memoria dei new-domestic non era veramente vergine, che esisteva una rom nascosta sviluppata dalla Nasa, si malediceva per non aver intuito qual'era realmente il pericolo, per non aver compreso che l'avvertimento era stato indotto da quella parola pronunciata da Tontos con fare solenne: superiori.

Andrea era la telepate della Pow Pow; un'ottima telepate sia ricevente che trasmittente. Se le sue onde cerebrali non incappavano in campi magnetici particolarmente compatti, riusciva facilmente a comunicare a diverse decine di metri di distanza con soggetti che possedevano doti psi simili alle sue.

Non esistevano scuse, doveva intuire! Considerava non averlo fatto imperdonabile, e questo acuto senso di colpa aveva contribuito non poco a farle decidere di non seguire gli altri nell'esodo.

cazione (di intenti), sospensione (del giudizio), autosufficienza (del pensiero), perdita (di identità), silenzio (pratica del silenzio), intuizione (al posto dell'interpretazione), mitologia (come riferimento), corpo (come vibrazione), mente (come condizione determinata dal corpo, dalle emozioni, dai desideri, dai pensieri, tutti tra loro collegati), femminile (non come contrapposizione al maschile, ma come processo di femminilizzazione dell'universo dei segni). E faccio riferimento al valore "terapeutico" delle arti. In particolare della struttura. "Temevo sempre, da bambina, che la lebbra mi contagiasse. Solo dopo, scrivendone da qualche parte, la lebbra ha cessato di spaventarmi, se questo può bastare" (Marguerite Duras, *La passione sospesa*). E poi di tutti gli spazi virtuali, interiori ed esteriori, creati dagli artisti di *Passage de l'image* (Dennis Adams, Grahame Weinbren, Roberta Friedman, Robert Adams, Jean-Louis Garnell, Suzanne Lafont, John Massey, Geneviève Cadieux, Bill Henson, Bill Viola, Thierry Kuntzel, Gary Hill, Marcel Odenbach, Chris Marker, Michael Snow, Jeff Wall). Essi innestano anche questo tipo di processo, lasciando andare alla deriva l'appartenenza semantica del loro lavoro (come oggetto d'arte), e proponendone l'intensità (come forma-corpo del pensiero). Il sapere tecnologico trattiene ed automaticamente trasforma l'opera/immagine e ne valorizza l'aspetto comunicativo. La sensazione è che, fra migliaia e migliaia di possibili combinazioni, l'immagine fissa, definitivamente immutabile, non esista più. Oppure sì, essa esiste: ma solo come frazione all'interno di una continua successione, di un movimento, di un passaggio attento e mutevole di immagini. Solo nella fotografia l'illusione di un'immagine fissa viene restituita attraverso la diffusione di una sempre identica immagine. Nel video la composizione in continuo movimento dell'immagine sullo schermo, provoca un effetto di scintillamento, di particolare emozione. La percezione si modifica in rapporto alla maniera in cui un'immagine viene calata dentro al tempo e allo spazio. Gli schermi multipli amplificano l'effetto di spaesamento. Il fruitore viene sedotto. La possibilità di entrare dentro all'immagine (attraverso una ambientazione immediata sullo schermo), trasforma il suo ruolo da spettatore in attore, ponendolo dentro al processo creativo. L'artista si interroga sulla difficoltà di definire l'essenza dell'immagine. Esiste ancora una unicità dell'immagine? Sia dentro ad una apparente immobilità, che di fronte all'illusione del movimento, siamo noi ancora in grado di discernere, di isolare e di identificare come significativa una immagine rispetto ad un'altra, di *vedere* (oltre il guardare)? Nell'artista esiste ancora una tensione, una volontà di rappresentazione. Una perversione tangibile che consiste nel continuare a trattare plasticamente l'immagine (manipolare, attraversare, corrompere, distorcere, ecc.), che pone l'interrogativo sul valore dell'atto artistico, sulla libertà e sul desiderio di fare o non fare senso. Dentro alla apparente generosità delle tecnologie si agita il problema della conoscenza, dell'elaborazione di un linguaggio che è per sua caratteristica misto e multimediale. Ciò che gli artisti di questa mostra fanno è di rendere visibili – fra un supporto e l'altro – questi buchi, questi vuoti, questi abissi e passaggi di elaborazione. L'espressione artistica contemporanea ci ha abituati alla continua messa in discussione delle forme, alla contraddizione dei modelli, allo spiazzamento incessante dei concetti. Sotto questo punto di vista lo scivolamento continuo dell'immagine, dal quale – mente e corpo – siamo affascinati, ormai è una nostra caratteristica, ci appartiene.

Riabilitare l'immagine, dunque.

Ritrovare la sua identità e la nostra umana interità.

Rossella Bonfiglioli

I new-domestic robots non avevano l'intelligenza né la malizia necessarie a comprendere che erano stati usati come untori. Era stato deprimente e triste disattivarli, bruciare le loro unità organiche, seppellire i resti in un mare di piombo fuso.

Stranamente ad Andrea era molto dispiaciuto per Tontos, forse aveva anche pianto, non ricordava bene... ora aveva solo tanta confusione in testa e anche i ricordi vicini le sfuggivano dilatandosi all'infinito come enormi bolle di sapone.

Le ultime quarantottore le aveva passate cercando con scarsi risultati di mantenere i contatti con le sorelle. Scoraggiata dalle frammentarie e sconsolanti notizie in arrivo, dopo aver abbandonato i teminali alla loro lenta agonia, aveva ingoiato una dietro l'altra un XTC e due anfetamine londinesi e si era messa a ispezionare la black-box deserta e buia, frugando meticolosamente in ogni angolo per ore e ore nell'inutile ricerca di batterie di riserva.

Nei magazzini aveva scoperto delle grandi muffe giallastre, dei microscopici funghi riuniti in famiglie, intente a cibarsi voracemente del metallo delle scatole in cui erano stati sigillati i ricambi delle unità organiche dei new-domestic.

Segue da pag. 26

simbolica è la comunicazione con la natura.
La percezione diretta che hai quando la natura comunica con te quando cammini nella foresta é semplicemente precedente ai simboli, ed al di là dei simboli.
Non c'é bisogno di provarlo.
Un esempio di comunicazione senza simboli è quando muovi il tuo corpo. Non mandi simboli al tuo braccio od alla tua mano. L'esempio più bello è nel sogno sveglio.
Quando sogni lucidamente sei consapevole del fatto che stai sognando e controlli il sogno. Il sogno sveglio é' simile alla Realtà virtuale, salvo il fatto che non può essere condiviso.
I mezzi con i quali puoi comunicare nel tuo sogno sono senza simboli. Naturalmente tutto nella vita è profondamente imbevuto di comunicazione non simbolica.
Ogni cosa ha aspetti simbolici e non simbolici. Una cosa non é un simbolo, é solo quello che tu puoi usare come un simbolo. L'idea di simbolo é un uso per una cosa, ma ogni cosa é anche una cosa in se e per sé; ogni cosa ha una sua primaria cosalità.

J.Lanier *(da Whole Earth Review)*

Pubblicità e realtà virtuale

Probabilmente quando entriamo nel mondo di possibilità che ci apre la tecnologia della Realtà Virtuale cominciamo ad intravvedere un futuro della pubblicità che non ha più niente a che fare con la funzione economica che la pubblicità ha avuto fino ad oggi.
La pubblicità che noi abbiamo conosciuto ha funzionato fin ad oggi come induzione al consumo.
Noi andiamo verso una post-pubblicità che funzionerà come consumo immediato di una merce immaginaria che soddisfa un bisogno immagi=nario.
Diciamolo altrimenti: fino ad oggi il ciclo di produzione pubblicitaria ha funzionato come supporto immateriale di un ciclo di produzione di merci materiali, come induzione a consumare un prodotto che era esterno al processo di produzione immateriale pubblicitario.
Oggi andiamo verso un esito nuovo: il prodotto immateriale pubblicitario (lo spot, poniamo, oppure il gadget, la protesi, il frammento di un'emozione, l'ologramma di un oggetto) può sollecitare un bisogno che chiede di essere soddisfatto all'interno dello stesso ambito della produzione immateriale.
L'immagine non è più, qui, sollecitazione a consumare l'oggetto originale, oppure l'oggetto evocato. L'immagine è sollecitazione ad entrare dentro un mondo immaginario, ad acquistare quel mondo simulato nella sua interezza.
Nel mondo di William Gibson la merce per eccellenza è la registrazione di un'esperienza trasmissibile da soggetto a soggetto, la simulazione di stimoli, ovvero lo stimolo che permette di vivere un mondo simulato di esperienze.

Nella confusione provocata dall'esodo nessuno aveva pensato a distruggere i ricambi e il virus, non trovando del silicio da attaccare, stava mutando adattandosi a ciò che offriva l'ambiente. E anche per un virus sintetico, nel farlo dimostrava un sorprendente attaccamento alla vita.

Attratta dalla luminescenza che emanava dalle muffe, Andrea era rimasta a lungo a contemplarne il prolificare, etichettando per automatismo professionale, l'esperienza che stava vivendo come una delle tante rivelazioni concernenti i processi vitali.

Incantata dalle sue stesse percezioni, aveva avvertito le mascelle irrigidirsi e una calda ondata di XTC salire. Senza un logico motivo, si era poi infilata i guanti di gommatex nera e aveva passato l'indice sulla luminescenza in movimento.

Il virus aveva corroso all'istante la fibra sintetica.

Con rabbia Andrea si era strappata il guanto gettandolo lontano. Non provava nessun dolore, ma l'ultima falange del suo indice era diventata completamente blù. Imprecando contro la sua imprudenza era corsa fino al lavabo dell'infermeria e, pur

Gatorade. Il dissetante che restituisce l'efficienza fisica.

KODAK
PRO
VOBIS
Nuova carta Pro Passport - Kodak Professional Network: servizi e vantaggi esclusivi per muoversi nel mondo di Kodak con la garanzia di un trattamento davvero speciale. Carta Pro-Passport - Kodak Professional Network: solo per professionisti. Solo per voi.
ProPassport
Kodak
PROFESSIONAL
PHOTOGRAPHY DIVISION

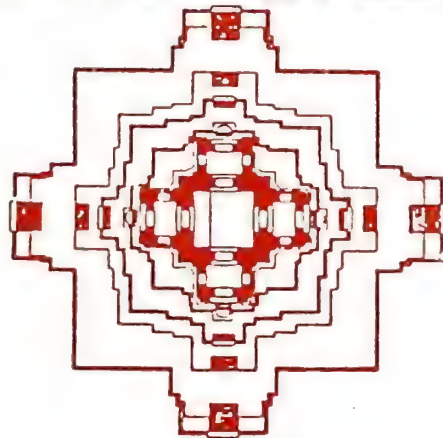
LA RICERCA ELETTRONICA PURA

La ricerca elettronica pura da parte di scienziati, artisti, tecnici, filosofi, da parte di tutti gli uomini di buona volontà alla fine del secondo millennio, deve pensare al bene e all'evoluzione della razza umana, deve diventare la ricerca di nuove realtà connesse. Il fine di questa ricerca è combattere il potere, far sì che ogni persona possa affermare le vecchie e nuove realtà della coscienza dilatata.

Il nostro è un punto di vista filosofico, che come la Nottola di Minerva arriva al calare del giorno in cui dell'elettronica si era fatto un racconto estetico, un linguaggio poetico privo di trasgressione. Anche per questo abbiamo deciso di intraprendere la strada eccentrica della ricerca sullo Stato di Natura della Sacralità dell'Elettronica (SNSE), abbandonandoci senza paura, rinunciando a giudizi formali, rinunciando ai canoni del bello e del moralmente giusto, cercando suoni e immagini dalle qualità terribili e venerabili al tempo stesso.

ELECTRONIC MANDALA COME TEST INTORNO ALLE GERARCHIE DELLA PERCEZIONE

Punto di partenza della ricerca sull'SNSE sono dei cerchi di energia, definiti Electronic Mandala, la cui forma è stata generata attraverso una connessione naturale tra operatore e computer utilizzando semplici presets standard.

In realtà il procedimento richiedeva una buona conoscenza della tecnica e della tecnologia, ma l'atteggiamento era di grande speranza e di nessuna malizia. Anche se la ricerca è durata diversi mesi e il risultato finale deriva da precedenti approcci con la materia, sono bastate poche ore, tutte racchiuse nello spazio di una giornata per l'edizione definitiva delle immagini e dei suoni. Nonostante l'elementarità del procedimento, dopo quella giornata non siamo più riusciti a trovare altri Electronic Mandala perché il nostro atteggiamento era nel frattempo mutato.

L'intera ricerca sull'SNSE rimanda alle origini del pensiero umano e questi Electronic Mandala, nel loro farsi ci fanno riflettere sulla possibilità umana di investire un oggetto del valore del Sacro. Ci fanno riflettere su che cos'è pensare, il valutare il mondo, nel senso di comporre ordini di valore, somme, distinzioni. Sono di fatto dei test intorno alle gerarchie della percezione, una specie di cammino a ritroso verso l'origine del pensiero, verso quello che è il tempo del pensiero, seguendo il ritmo del pensiero dentro il suo luogo naturale: l'uomo.

IL MANDALA INTESO COME TECNICA DI MEDITAZIONE ELETTRONICA

Il Mandala, inteso come tecnica di meditazione elettronica, aiuta ad individuare un'altra possibile realtà, ovvero la negazione stessa della necessità logico-razionale della realtà Ultima.

Il Mandala ci racconta la poesia stessa al di là delle possibilità naturali della poesia.

Il poeta del Mandala gode dell'immortalità in un mondo mortale e della libertà in un mondo prigioniero della sua rappresentazione.

Il Mandala è la rottura di qualsiasi legame con le strutture che si suppongono eterne, ingannandoci su noi stessi. Il Mandala elettronico deve essere considerato come una tecnica della liberazione.

L'atteggiamento giusto per avvicinarsi è quello della meditazione. In pratica si usa il Mandala per raggiungere lo status mentale dell'abbandono. Abbandono che impedisce al pensiero e alle emozioni di squilibrarsi verso gli opposti attimo per attimo.

Questo smettere di pensare o interruzione del dialogo interno è la conditio sine qua non per incamminarsi verso un centro che è fonte di energia, senza l'obiettivo di raggiungerlo perchè il punto geometrico è un'astrazione.

Come le droghe psichedeliche gli

certa che non servisse a un bel niente, si era strofinata con sapone, alcool, ammoniaca e con tutto quello che le era capitato sotto mano.

Il virus aveva arrestato la sua corsa dopo averle lasciato la mano destra completamente blù fino al polso.

Persa nei suoi astratti pensieri era ridiscesa nei magazzini e senza sforzo apparente aveva trascinato tre casse piene di candele bianche fino alla sala comune, dove in preda a un raptus, piangendo e ridendo allo stesso tempo aveva formato con decine di ceri accesi un diagramma di circoli concentrici.

Al termine di quel lavoro, completamente esausta, si era sdraiata all'interno del cerchio centrale, avvolta nel tepore ancora trattenuto dal pavimento termico.

Quelli della Nasa non potevano usare un virus che si propagasse con un gas o attraverso le onde radiotelevisive, troppa paura dell'incontrollabilità di un virus del silicio pazzamente flippato nell'etere, per questo decisero di usare i new-domestic, sacrificando un brevetto avanzato del valore di centinaia di milioni di dollari pur di raggiungere lo scopo di privare dell'autonomia energetica le black-box.

Electronic Mandala liberano il sistema nervoso dai suoi modelli e dalle sue strutture ordinarie. La natura dell'esperienza di una visione dipende quasi interamente dall'atteggiamento e dall'ambiente. L'atteggiamento denota la preparazione e la disponibilità dell'individuo inclusa la sua personalità e il suo stato d'animo del momento. Come stimolo riportiamo qui di seguito le istruzioni per una corretta seduta di visione, che ricalcano, con le variazioni del caso, parte delle istruzioni date da Timothy Leary, Ralph Metzner, Richard Alpert, in The Psychedelic Experience, nel 1964.

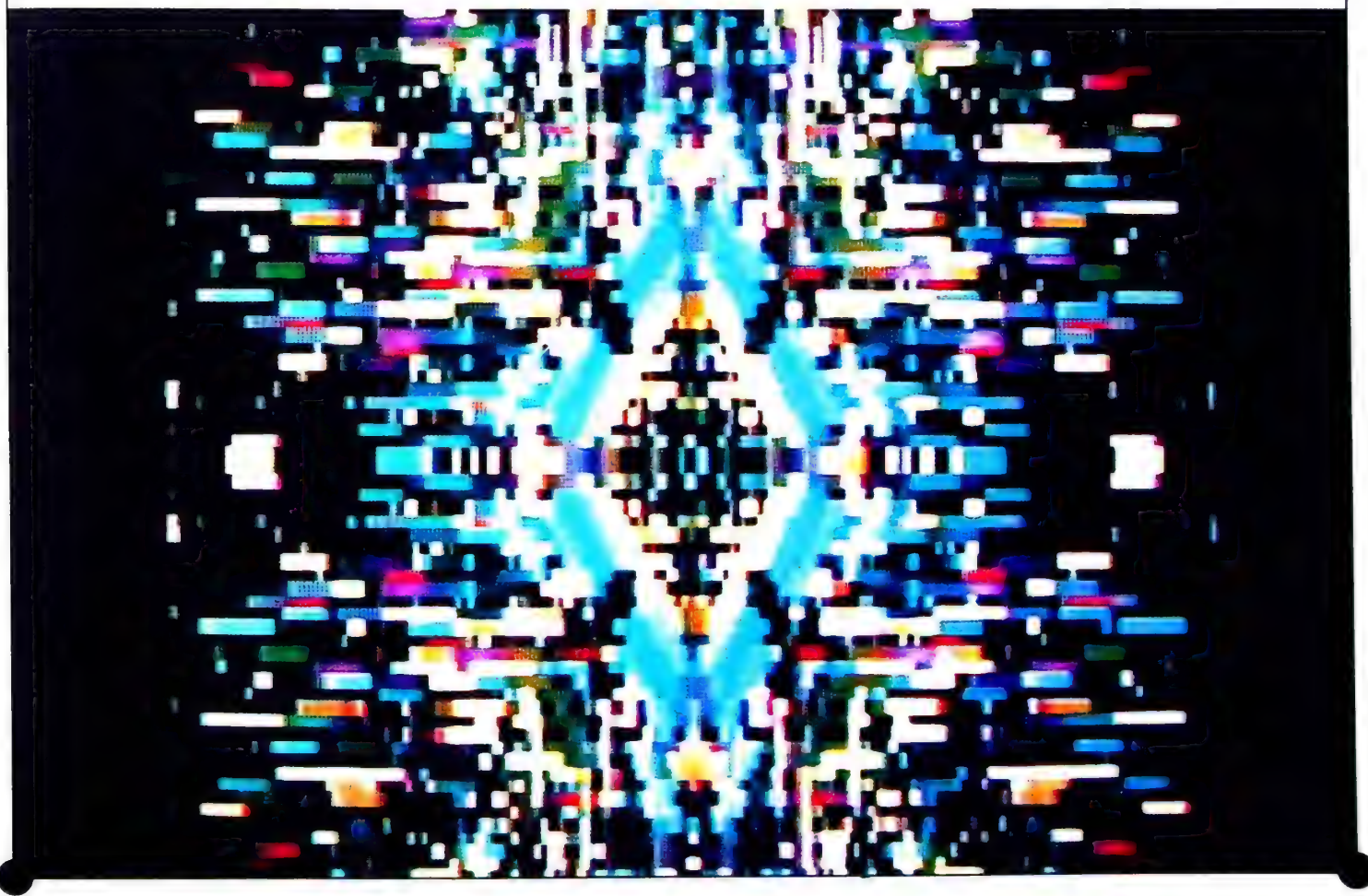
ISTRUZIONI PER L'USO DURANTE UNA SEDUTA DI VISIONE DELL'ELECTRONIC MANDALA

Adesso è venuto il momento di cercare nuovi livelli di realtà. Un intervento metafisico diventa assai accettabile se interviene la possibilità di viaggi in uno spazio cibernetico.

Il velo della comune percezione sta per essere strappato dai tuoi occhi.

Stai per essere messo a confronto con la violenza della luce. Al di là della luce della vita è il pacifico silenzio del vuoto. Concentrati sull'unità di tutti gli esseri viventi.

Ricorda:

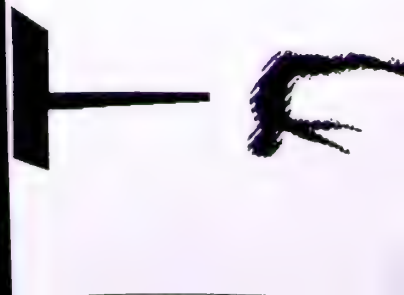
La luce è l'energia della vita.
La fiamma senza fine della vita.
Un turbinio di colori in continuo mutamento potrà confondere la tua visione.
È l'incessante trasformazione dell'energia.
Il processo della vita.
Non temerlo.
Arrenditi ad esso.
Fonditi in esso.
È parte di te.
Tu ne fai parte.
Ricorda anche:
Al di là dell'elettricità della vita fluttuante senza posa giace l'ultima realtà: il Vuoto.
La tua coscienza, senza forma né colo-

L'obiettivo fu centrato in pieno: quando tre new-domestic furono scoperti in una black-box del sud-est asiatico e cospargere i pannelli solari di una primitiva e virulenta bava colloidale giallastra che fuoriusciva dal loro ventre molle, era ormai troppo tardi per fermare il contagio.

La domanda disperata che correva via rete era: Funzionano? Sono integri i vostri? e la risposta inequivocabile era: no, merda, no... qua si sta squagliando tutto il silicio!

Andrea, e non era certo la sola tra gli abitanti delle black-box, pensava in quei giorni che fosse un piano partito da lontano, preordinato dalla Nasa da almeno due anni, da quando era stato deciso, tra interminabili contrasti non solo dialettici, che la fonte primaria di energia per le black-box sarebbe derivata dall'utilizzo dell'energia solare.

Niente vento, niente acqua, niente di nient'altro che il gran padre sole.

"Horus e la vita, Horus e la libertà!", gridavano i mystic-runners tedeschi e californiani all'assemblea decisiva nel grande palazzo dell'università di Praga.

Brave teste di cazzo!

re, è naturalmente vuota.
La Realtà Ultima.
Il movimento è il fuoco della vita da cui tutti veniamo.
Unisciti ad esso.
Fa parte di te.

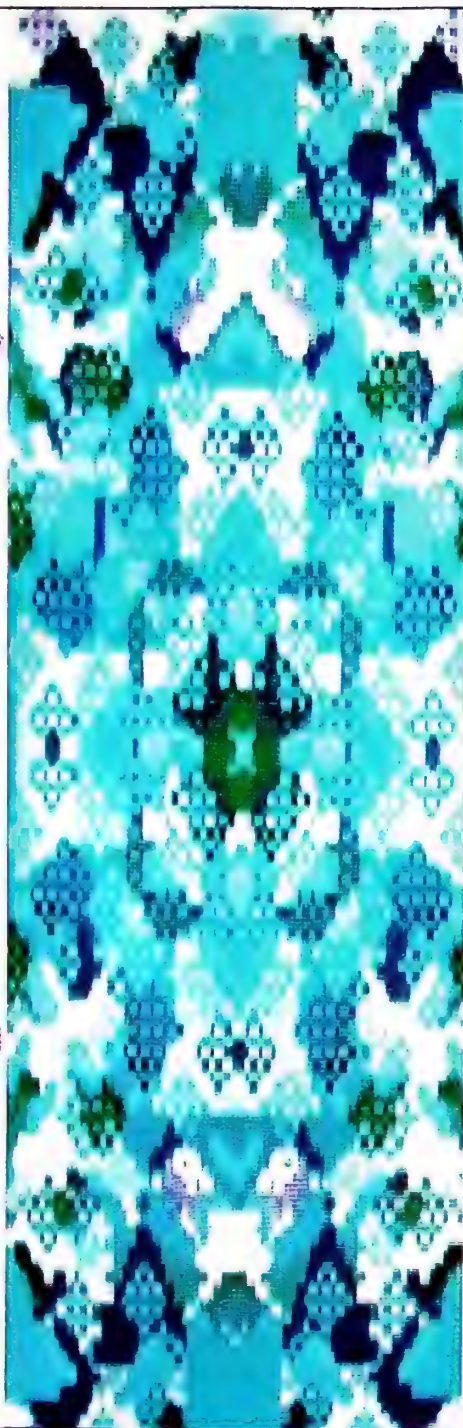
TANTE SOGGETTIVITÀ UNITE NELLA DESOGGETTIVAZIONE DEGLI E.M.

La visione degli E.M. è completamente libera per la natura stessa degli E.M.: possono essere visionati in solitudine o meno, su un solo monitor o su più monitors organizzati spazialmente; su uno schermo di grandi dimensioni tramite una videoproiezione (perdendo così il carattere violento che ha invece la visione su un monitor); consultando un'ipotetica banca dati; personalizzando la visione programmando frame by frame il videoregistratore casalingo (in ogni secondo ci sono venticinque E.M. diversi, ognuno perfettamente compiuto in sé) etc. etc.

Questo fermo restando che i test sugli E.M. sono praticamente infiniti e che sta alla sensibilità e all'atteggiamento dei singoli continuare nello sperimentarne gli effetti psichici e fisici.

Questa primavera gli E.M. sono diventati anche parte di una installazione: il progetto è in scena al museo d'arte contemporanea Pecci di Prato.

Gli E.M. non hanno tempo, non hanno bisogno né di interpretazioni né di aggiornamenti perché si muovono (navigano) solo spazialmente. Per eccesso, il loro manifestarsi è irrilevante rispetto alla loro esistenza, artistica o filosofica, né è solo una prova scientifica.

Ma lo scenario che contiene nel presente gli E.M. si aggiorna in continuazione a mano a mano che arrivano nuovi dati, dati che ci costringono a lavorare freneticamente non solo per interpretarli, ma anche per selezionarli, quasi fossero un test sullo stato di evoluzione e di mutazione dell'uomo in rapporto con i cambiamenti (anch'essi frenetici) dell'ambiente sia fisico che psichico.

È necessario trovare una falla in questo paranoico scenario per accedere a una realtà altra che è insita negli E.M. (o almeno nella loro concezione filosofica e poetica). Ma contemporaneamente è necessaria la trasfigurazione di senso nello scenario presente per creare l'Apertura.

Non è la ricerca di un ago nel pagliaio (o nella pietra filosofale, o del Sacro Graal...), ma ci assomiglia molto (per questo fare il punto sulla propria ricerca non è solo importante, è doveroso, può far risparmiare un mucchio di tempo agli altri).

L'installazione (continuiamo pure a chiamarla così anche se al termine viene comunemente associata un'idea di staticità che contrasta con il mutamento che è invece la caratteristica costante del lavoro) è composta da una parete/interfaccia che separa il visitatore dall'indeterminato, da quello che in sanscrito viene definito asamskrta, un non concetto.

Dalla parete/interfaccia, attraverso l'Apertura, si può accedere a stanze di deprivazione o attivazione sensoriale dove è possibile in solitudine sottoporsi a una seduta di visione degli E.M. Queste stanze sono buie, e nel loro interno è ricostruito un ambiente familiare: una poltrona, un tavolo, un portacenere, un televisore su un carrello. La parete/interfaccia ha la possibilità di aggiornarsi in continuazione, per questo è necessario scardinare fisicamente e non solo concettualmente un sistema chiuso: siamo collegati telematicamente in tempo reale con banche dati sparse per tutto il pianeta, per ricevere input i più diversi, già testati alla fonte, già selezionati e rielaborati da chi è in collegamento con noi secondo dei codici di comportamento assolutamente liberi.

Tante soggettività riunite nella desoggettivazione. A loro volta parte di questi input sono rielaborati all'interno dell'installazione e rimandati per via telematica alle fonti di origine e ovunque è necessario, compreso banche dati di musei, università etc.

***

Non che i giap fossero da meno in fatto di stronzate con la loro squinternata idea di trasformare in energia tutto quel gran sollevare pesi che si faceva nelle palestre interne di body-building – e qualche vecchio milanese perennemente in acido caldeggiava l'idea.

Diversificare era la parola che più piaceva a Andrea, e evidentemente ogni black-box era liberissima di premunirsi di molteplici fonti alternative di energia, ma i problemi erano tanti e tali che, a meno di insperati e localizzati colpi di fortuna, era impensabile potersi pemettere delle scelte autonome fuori dalla maggioranza.

Un fatto era impiantare per un anno fabbriche clandestine in Cile e in Venezuela che lavorassero per costruire i pannelli di silicio e gli altri componenti degli impianti solari destinati a fornire energia a tutte le 462 black-box; altro era confrontarsi col mercato ufficiale, trovare fornitori per pale idrauliche, turbine a vento, condotti di recupero di gas naturale, mulini...

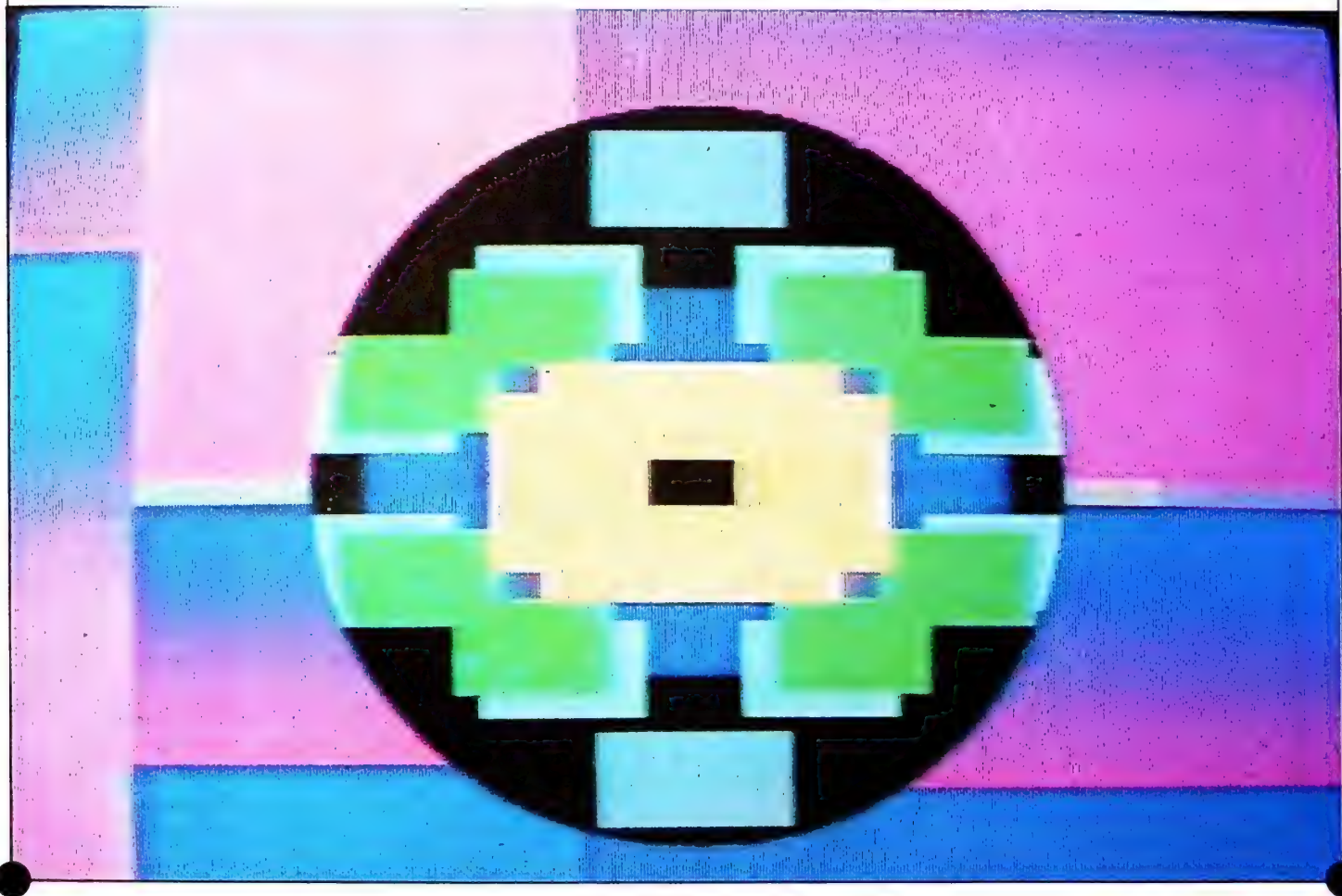
Dei centri ci provarono ma fu solo una gran perdita di tempo; nessuna industria si era mostrata disponibile a fornire materiali. E non era certo una questione di prezzo.

La sintesi di tutti questi input viene inoltre inviata alla parete/interfaccia.

Per aggiornare invece la materia fisica, concreta, con cui è fabbricata la parete/interfaccia, idealmente occorrerebbe materia mutante intelligente, oppure una falla spaziale nell'estetica, qualcosa di terribilmente umano, una materia sentimentale terribile e affascinante al tempo stesso che giochi sull'esplosione del colore attraverso riproduzioni, ingrandimenti, rielaborazioni pittoriche del calcolatore di immagini notevoli.

Immagini di kaos, il disordine che lotta con l'ordine; volume pieno e nessuna possibilità di sfondamento. Questa materia su cui vengono riportate le immagini è materia molto antica, terra nobilitata in ceramica; l'uomo alle prese con uno dei suoi primi materiali tecnologici tesi verso altri mondi (un'astronave potrebbe essere fatta di ceramica). Ceramica bianca intaccata dai virus.

G.M.M.

Ogni informazione è deformazione

Semplicemente i tempi erano cambiati, non era più come all'inizio, quando, per la rapidità e la novità del fenomeno, gli organi di controllo non si erano resi conto del pericolo che le black-box rappresentavano per il loro ordine mondiale.

E ora tutto stava finendo. E ora era chiaro per Andrea quello che aveva sempre cercato di nascondersi, che il mondo intorno a lei aveva avuto fino a quel momento solo un'illusoria solidità, che non era altro che un gioco di onde fisiche.

Era stata assalita e risucchiata in fondo al pozzo scavato dalla vertigo elettronica. Spogliata della sua materialità senza essere dissolta tra i colori random – un guscio vuoto sofferente privo di ogni controllo psicomotorio.

Precipitava – si arrestava-precipitava-si arrestava... giù nel gorgo ipnotico senza fine, priva di nervi e ossa, un cumulo di carne apparente vestita di pelle nera sintetica con un cervello troppo primitivo per la natura delle cose.

Quello che la spaventava era l'essere così consapevolmente lucida. Tutto forte, niente ovattato. Avvertiva il caos dentro ogni sua cellula – rumore che spacca, insopportabile insopportabile... – e nonostante il dolore capiva che il caos nasceva dalla sua

"la realtà è una stampella per gente che non ce la fa con la fantascienza"

Robert Anton Wilson
(da Semiotexte - SF Issue)

Ho visto a Des Moines, Iowa, (Cristo, nell'Iowa!) un giovane che indossava una t-shirt con la scritta "la realtà è una stampella per gente che non ce la fa con la fantascienza".
In quell'istante mi resi conto che la rivoluzione era finita e che aveva vinto la mia parte. Il resto di questo secolo – il conto alla rovescia verso il millennio – sarà semplicemente come ripulire dopo la festa. Quando perfino a Des Moines c'è una sotto-cultura consapevole del fatto che la realtà è una specie di plastilina ontologica, il medioevo è finalmente finito e albeggia la nuova era. Nel '57, quand'ero giovane – per darvi un'idea della kultura del periodo – i federali avevano appena bruciato i libri scientifici di Wilhelm Reich in un inceneritore, e io ebbi la faccia tosta cosmica di tenere una conferenza alla New York Academy of the Sciences, in cui sostenevo solennemente, a faccia nuda, che l'unica letteratura realmente contemporanea era Surrealismo, James Joyce e fantascienza, dato che la novella "realistica" mainstream era basata interamente sulla superstiziosa idolatria Newtoniana-Victoriana, e dovrebbe essere classificata insieme alla Bibbia e alle fiabe. Avrei fatto meglio a uccidere un gatto in sacrestia. Molti nel pubblico non pensavano solo che fossi eccentrico: erano certi che fossi un pazzo patentato. Il ventesimo secolo ha sperimentato il totale collasso di tutte le precedenti nozioni di realtà e oggettività, e non si può dire che letteratura appartenga al ventesimo secolo se non riflette questo fondamentale fatto evolutivo.

Nietzsche, che morì simbolicamente nel 1900, annunciò che questo secolo avrebbe fatto i conti con il Caos e con l'Abisso. Abbiamo fatto i conti. I due principali rami della filosofia moderna – l'ala esistenzialista con le sue varie mutazioni, e la linguistica e il suo gemello positivismo logico – divergono sulla maggior parte delle cose ma sono d'accordo con il verdetto di Nietzsche che nessuna "realtà" "autentica" dietro le apparenze è mai nulla più di un'ipotesi (e potrebbe perfino essere solo un tirare a indovinare), mentre il mondo delle apparenze in sé è totalmente soggettivo e in relazione all'osservatore. Noi stiamo di fronte al vuoto. Gregorio l'Illuminatore disse "noi innalziamo a idoli i nostri concetti, ma la saggezza nasce dalla meraviglia". In lessico più moderno, ci autoipnotizziamo facilmente con i nostri modelli attuali – le nostre mappe dell'esistenza, i nostri più recenti tunnel di realtà – e la saggezza inizia quando veniamo proiettati fuori da questa ipnosi e realizziamo di nuovo che le apparenze sono il nostro giocattolo e non sappiamo cosa si trova dietro queste apparenze. Cosa potrebbe esserci dietro le onde quantum che sono anche particelle, e anche dietro cani, cristalli, gente, galassie, e il prodotto lordo nazionale? Il vuoto, come pensano i Buddisti? Un mondo in ogni possibile stato, finché non ne selezioniamo uno secondo misura, come crede la maggior parte dei fisici quantum? Il Caos e l'Abisso, come pensava Nietzsche? Il vuoto dell'Incertezza di Joyce? Quel momento di meraviglia in cui non siamo sicuri, e in cui i nostri Idoli diventano nuovamente modelli e smettono di ipnotizzarci, e ciò che tutta la buona psicoterapia si prefigge di ottenere, quello che la migliore fantascienza fa in modo più scioccante e divertente di qualsiasi altro tipo di letteratura, quello che significa la Liberazione sia nell'Esistenzialismo sia nel Misticismo Orientale. O per dirla più semplicemente, l'essenza della psicoterapia, dello zen o dell'incontro, risvegliarsi dall'ipnosi di gruppo, l'essere esistenziale (proprio dove sei seduto ora), Liberazione, "Illuminazione", ect., sta rompendo i nostri schemi mentali abituali. La funzione della fantascienza è di rompere schemi mentali. La fantascienza è liberazione. La realtà, nel vecchio senso aristotelico, è una gruccia per quelli che hanno paura di camminare sui propri piedi, sopra l'Abisso che sbadiglia quando cominciamo a rompere i nostri schemi mentali e fermarci a meravigliarci – veramente meravigliarci.

resistenza ad abbandonarsi completamente.

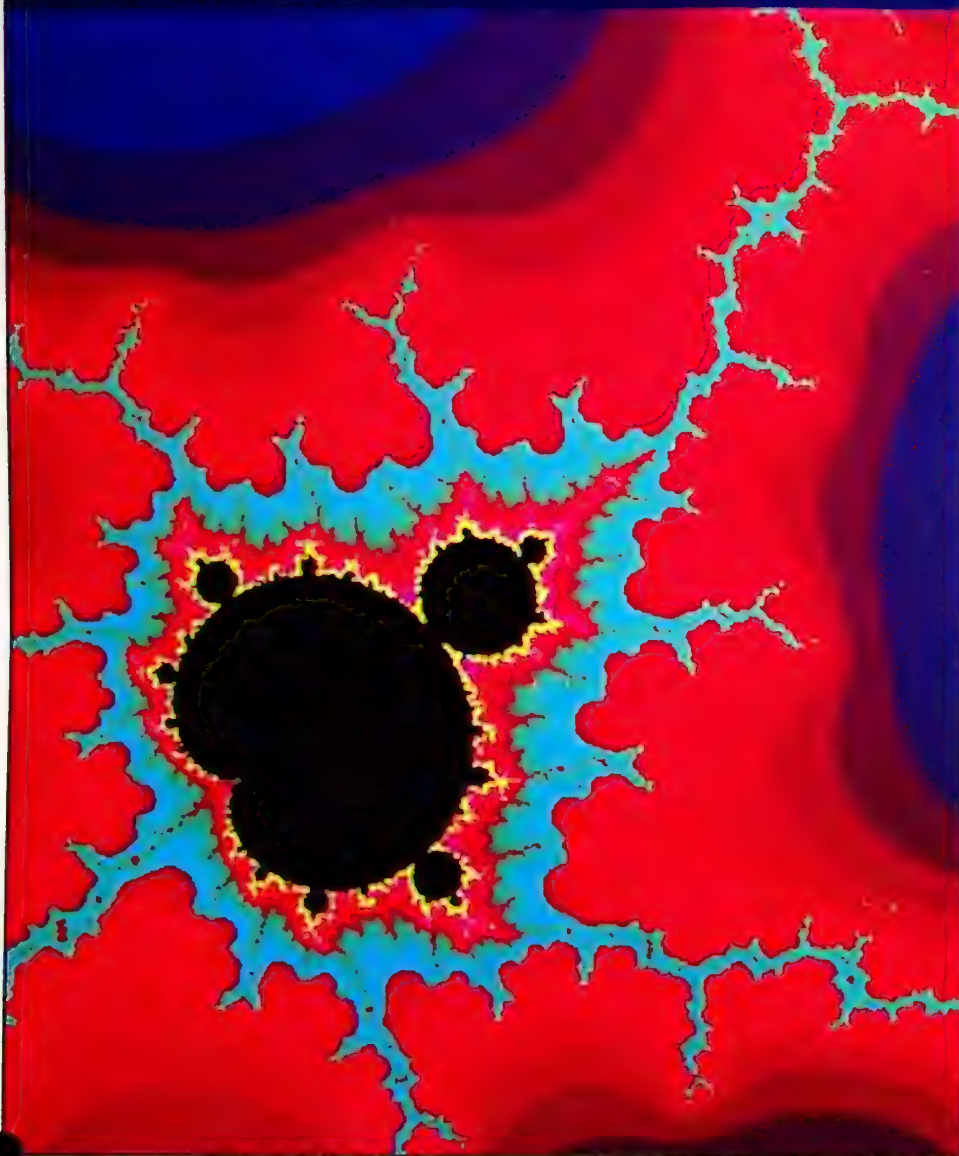
Ma non poteva farci niente.

Le radici si strappavano dalla matrice della vita e lei in quel momento era solo un sistema operativo organico in preda al panico genetico. Pensava che questo è quello che provano le mosche intrappolate in una tela di ragno. Pensava che il ragno si cibava del terrore della mosca, che mangiarne il corpo era solo parte di un rituale...

Pensava questo mentre precipitava – si arrestava-precipitava. L'incubo peggiore che le fosse capitato in vita sua, e non poteva attaccarsi a una macchina neg-entropica. Poi c'era un altro problema, ben più grosso: era sveglia. Non stava dormendo, non stava sognando, era sdraiata a occhi sbarrati su un freddo pavimento della sua black-box abbandonata. Stava vivendo allo stato puro processi cellulari e sub-cellulari in frenetica evoluzione, lampi di dirette sensazioni molecolari che coinvolgevano la retina e la corteccia uditiva e chissà quali altre zone del sistema nervoso centrale...

Ed era orribile, talmente orribile che rinunciò a capire, rinunciò a difendersi,

Segue a pag. 48

PROMETEO E I CYBERNAUTI

Chi essi sono, lo sai.

Ogni stadio della storia ha prodotto un nome e una leggenda eroica per l'individuo forte, testardo, creativo, che esplora le frontiere del futuro, colleziona e riporta nuove informazioni, e offre di guidare il potenziale genetico al prossimo stadio. Il maverick [maverick sta per indipendente, autonomo, ndt] del tempo combina coraggio, curiosità e una super auto-stima. Questi tre talenti sono considerati necessari per quelli impegnati nella professione di guida genetica, filosofo.

Il modello del vecchio mondo occidentale per il cyberpunk è Prometeo, un genio della tecnologia che "rubò" il fuoco agli dei per darlo all'umanità. Prometeo insegnò anche al suo potenziale genetico molte arti e scienze necessarie. Secondo la versione ufficiale della leggenda, lui/lei fu condannata alla più tremenda delle torture per queste trasmissioni non autorizzate di Informazioni Riservate. Prometeo fu esiliato. Nella sua versione del mito (non autorizzata) Prometeo (il Pifferaio Magico) usa le proprie capacità per fuggire dalla nave che sta affondando, portando via con sè la crema del potenziale genetico.

La versione del Nuovo Mondo di questo antico mito è Quetzalcoatl, dio della civilizzazione, mago dell'high-tech, che introdusse il mais, il calendario, la scultura erotica, il flauto, le arti. E le scienze. Egli fu spinto all'esilio dallo sbirro al potere, che era chiamato Tezcatolipoca.

Gli individui sicuri di sè della Razza Cyber sono stati chiamati mavericks, ronin, free-lancers, indipendenti, anticonformisti, strambi, combinaguai, pazzoidi, visionari, iconoclasti, ribelli, sognatori a occhi aperti, solitari. Prima di Gorbaciov, i sovietici li chiamavano sprezzantemente hooligans. Le organizzazioni religiose li hanno sempre chiamati eretici. I burocrati li chiamano dissidenti sovversivi, traditori o peggio. Ai vecchi tempi, perfino gente normale e di buon senso li chiamava pazzi.

I poeti sono semplicemente quelli che hanno scelto come stile di vita l'essere in contatto con la propria felicità.

(Joseph Campbell)

PROMETHEUS & THE CYBERNAUTS

(pg. 42)

You know who they are.

Every stage of history has produced a name and a heroic legend for the strong, stubborn, creative individual wh explores some future-frontier, collects and brings back new information, and offers to guide the gene-pool to the nex stage. Typically, the time-maverick combines bravery with high curiosity, with super-self-esteem. These thre talents are considered necessary for those engaged in the profession of genetic-guide, philosopher.

The classical Old West-World model for the Cyber-punk is Prometheus, a technological genius who "stole" fi from the Gods and gave it to humanity. Prometheus also taught his gene-pool many useful arts and science According to the official version of the legend, he/she was sentenced to the ultimate torture for these unauthorize transmissions of Classified Information. Prometheus was exiled. In his/her own version of the myth (unauthor zed) Prometheus (the Pied Piper) uses his/her skills to escape the sinking kinship,. taking with him the cream the gene-pool.

Durante le fasi tribali, feudali, industriali-letterarie dell'evoluzione umana, i connotati logici per la sopravvivenza erano conformismo e affidabilità. Il buon servo o vassallo era obbediente. Il buon lavoratore o manager era affidabile. Pensatori maverick erano tollerati solo nel momento in cui innovazione e cambiamento si rendevano necessari.

Nella civiltà informativa – comunicativa del ventesimo secolo, la creatività e l'eccellenza mentale divennero la normal etica. Il mondo è diventato troppo dinamico, complesso e diversificato, troppo attraversato dalle immediatezze glaobali della comunicazione moderna (quantum), perché stabilità di pensiero e affidabilità di comportamento abbiano successo. Oggi la "brava persona" è quella intelligente che può pensare di testa sua. La "persona problematica" nella società cibernetica del ventunesimo secolo è quella che obbedisce automaticamente, che non contraddice l'autorità, che agisce per proteggere il suo stato ufficiale, che placa e "politica" piuttosto di pensare in modo indipendente.

La parola Cyberpersona o Cybernauta ci riporta al senso originale di pilota e rimette in circolazione la persona autosufficiente. Le parole Cyberpersona, Cybernauta e il termine più pop Cyberpunk si riferiscono alla personalizzazione (e quindi alla popolarizzazione) di tecnologie del sapere e dell'informazione. Un pensare innovativo da parte dell'individuo. Secondo Foucault, se cambi il linguaggio cambi la società. Seguendo Foucault, suggeriamo che il termine Cyberpersona e Cybernauta possa descrivere un nuovo modello di essere umano e un nuovo ordine sociale. Ammettiamo che Cyberpunk è un termine rischioso. Come tutte le innovazioni linguistiche, deve essere usato con un tollerante senso di humor high-tech,. È una bomba a mano del senso tirata dall'altra parte delle barricate del linguaggio per descrivere l'individuo abile e pieno di risorse che ha accesso e mano-

TABLE I

The seven levels of energy consciousness, the drugs which induce them and the sciences and religions which study each level.

Level of Energy Consciousness	Directing Intelligence Communication Centre	Communication Structure	Science	Drug to produce this level	Religious centring on this level	Religion metaphor	Art using this level of energy	Sacramental method
1. Atomic	Nucleus of atom	Electron	Physics Astrophysics	LSD* STP	Buddhism	White Light	Psychedelic light electronic music	Until psychedelics spontaneous
2. Cellular	DNA	RNA	Biology Biochemistry	Peyote Psilocybin Yagé	Hinduism	Reincarnation	Hindu art	Prolonged fasting
3. Somatic	Autonomic nerve plexes	Organs of body	Physiology	MDA Hashish	Tantra	Cakras Kundalini	Bosch	Sensory deprivation
4. Sensory	Brain	Sense organs	Neurology	Marijuana	Zen, Sufism, early Christianity Hasidic Judaism	Satori	Sensory art	Incense Dance Music Chanting, etc.
5. Mental–Social	Mind imprint plus conditioning	Social behaviour	Psychology	Pep pills	Protestantism Judaism	Christ Messiah	Reproductive art	Sermons
6. Emotional stupor	Endocrine centres	Emotional behaviour	Psychiatry	Alcohol	Catholicism Fundamentalism	Devil	Propaganda	Superstitious ritual
7. Void			Anaesthesiology	Narcotics Poisons	Death cults	Black Void		Suicide Ritual murder

* While many drugs induce awareness at more than one level (for example hashish turns on at levels 4 and 5), only LSD can move consciousness to all seven levels (often at the same instant).

The New World version of this ancient myth is Quetzalcoatl, god of civilization, high-tech wizard who introduced maize, the calendar, erotic sculpture, flute-playing, the arts. And the sciences. He was driven into exile by the G-man in power, who was called Tezcatolipoca.

Self-assured singularities of the Cyber Breed have been called mavericks, ronin, free-lancers, independents, self-starters, nonconformists, odd-balls, trouble-makers, kooks, visionaries, iconoclasts, insurgents, blue-sky thinkers, loners. Before Gorbachev, the Soviets scornfully called them hooligans. Religious organizations have always called them heretics. Bureaucrats called them disloyal dissidents, traitors or worse. In the old days, even sensible normal people used to call them mad.

During the tribal, feudal, and industrial-literate phases of human evolution, the logical survival traits were conformity and dependability. "The "good-serf" or "vassal" was obedient. The "good-worker" or "manager" was reliable. Maverickthinkers were tolerated only at moments when innovation and change were necessary.

In the Information-communication civilization of the 21st century, creativity and mental excellence become the ethical norm. The world has become too dynamic, complex and diversified, too cross-linked by the global immediacies of modern (quantum) communication, for stability of thought or dependability of behavior to be successful. The "good-person" today is the intelligent one who can think for him/herself. The "problem-person" in the Cybernetic

vra la tecnologia del sapere e della comunicazione verso i suoi fini privati. Per piacere personale, profitto, o crescita. I Cyberpunk sono gli inventori, scrittori innovativi, artisti della frontiera tecnologica, registi che corrono rischi, artisti espressionisti, scienziati free-lance, imprenditori dello show-biz innovativi, tecnocreativi, visionari del compùter, hackers eleganti, effetti speciali viventi, maghi del video, piloti dei test neurologici, esploratori dei media, – tutti quelli che confezionano coraggiosamente e manovrano le idee laddove i pensieri non sono mai andati prima.

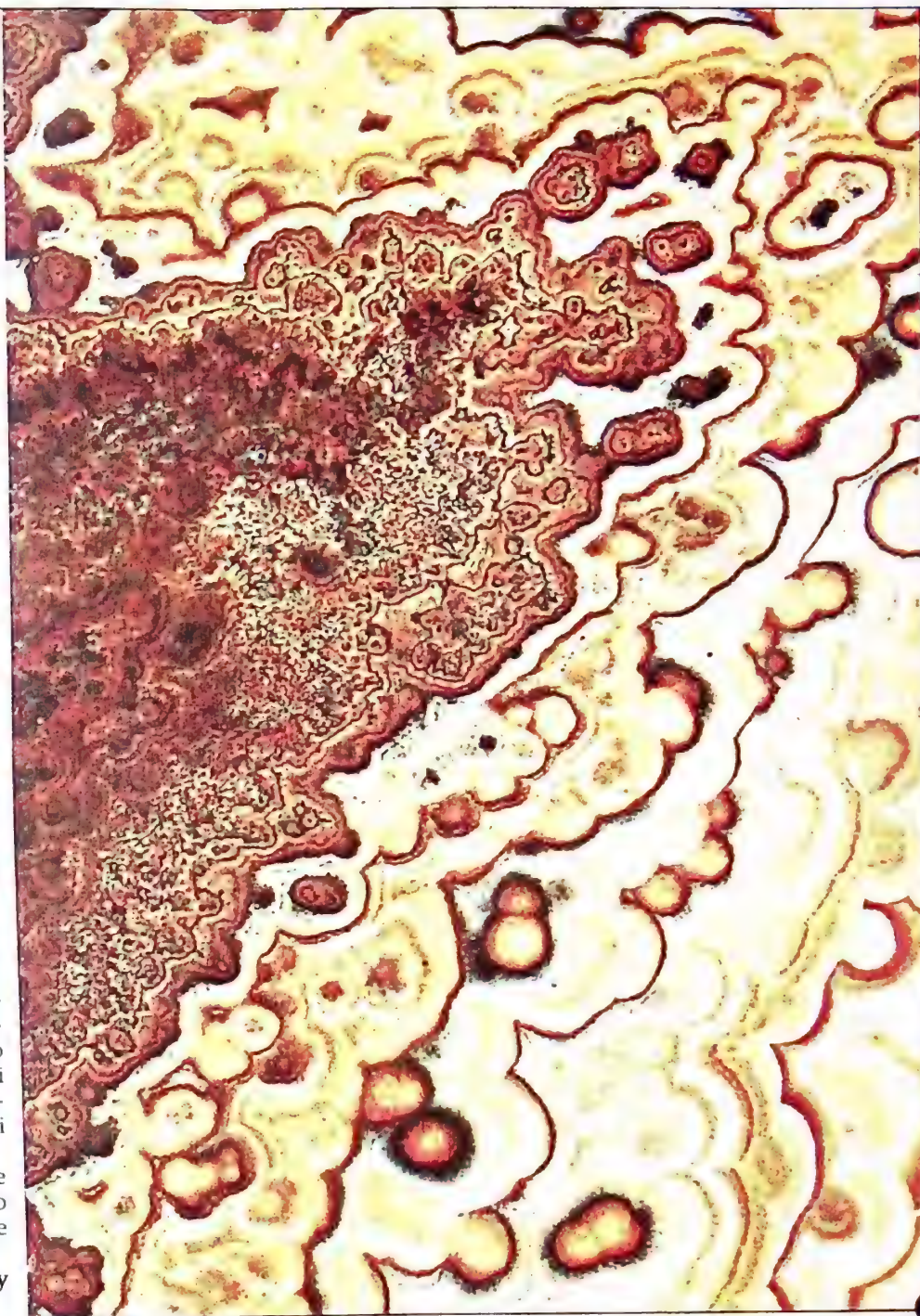
I Cyberpunks sono a volte autorizzati dai governi. Essi possono, con dolce cinismo e paziente umorismo, interfacciare la loro singolarità con le istituzioni. Spesso lavorano all'interno dei sistemi di governo a tempo determinato. Ma più spesso che no, non sono autorizzati.

Cyber significa pilota.

Una Cyberpersona è una che pilota la sua vita. Per definizione, la Cyberpersona è affascinata dalle informazioni per naviganti – specialmente mappe, tracciati, etichette, guide, manuali, che aiutano a pilotarsi attraverso la vita.

La Cyberpersona cerca continuamente teorie, modelli, paradigmi, metafore, immagini, icone, che aiutano a tracciare e definire la realtà che abitiamo. CyberTech si riferisce agli strumenti, apparecchiature e metodologie del sapere e del comunicare. Linguistica, Filosofia. Semantica. Semiotica. Epistemologia pratica. Le ontologie della vita quotidiana. Parole, icone, matite, torchi, schermi, tastiere, computer, dischetti. Cyberpolitica introduce le nozioni di Foucault dell'uso del linguaggio e della tecnologia linguistica dalle classi dominanti nelle società feudali e industriali per controllare bambini, individui non istruiti, e inermi.

Dopo le fasi larvali di sottomissione al potenziale genetico, lo stadio maturo del ciclo vitale umano è l'individuo che pensa di testa sua.

Timothy Leary

Society of the 21st century is the one who automatically obeys, who never questions authority, who acts to protect his/her official status, who placates and politics rather than thinks independently.

The word cybernetic-person or cybernaut returns us to the original meaning of "pilot" and puts the self-reliant person back in the loop. The words cybernetic-person, cybernaut and the more pop term cyber-punk refers to the personalization (and thus the popularization) of knowledge-information technology. Innovative thinking on the part of the individual.

According to Foucault, if you change the language you change the society, Following Foucault, we suggest that the term cybernetic-person, cybernaut, may describe a new model of human being and a new social order. Cyberpunk, is admittendly, a risky term. Like all linguistic innovations, it must be used with a tolerant sense of high-tech humor. It's a stop-gap, transitional meaning-grenade thrown over the language barricades to describe the resourceful, skillful individual who accesses and steers knowledge-communication technology towards his/her own private goals. For personal pleasure, profit, principal, or growth.

The cyberpunks are the inventors, innovative writers, techno-frontier artists, risk-taking film directors, expressionist artists, free-agent scientists, innovative show-biz entrepreneurs, techno-creatives, computer visionaries, elegant hackers, bit-blitting Prolog adepts, special-effectives, video wizards, neurological test pilots, media-explo-

Da una parte abbiamo il signor Einstein che afferma: "Dio non giuoca ai dadi: questa è una verità in cui è necessario credere!".

Dall'altra parte abbiamo una storia indiana che racconta di un inglese che avendo appreso che il mondo è una piattaforma che poggia sul dorso di un elefante il quale poggia a sua volta sul guscio di una tartaruga, chiese: E la tartaruga su che cosa poggia? Su un'altra tartaruga. E questa tartaruga? Ah sahib, dopo quella sono tutte tartarughe!

Queste due culture giocano con l'infinito. Entrambe lo interrogano, ma ne ricevono risposte diverse. Per l'Occidentale l'infinito è una sfida in cui è necessario credere. Per l'Orientale l'infinito è la Realtà stessa in cui sarebbe stupido non credere. Personalmente l'infinito mi spaventa. Mi vedo all'infinito morto e sepolto, annullato nel tempo. Al massimo un ricordo, un lampo nella memoria di qualcuno o di qualcosa.

La differenza sostanziale è che qua, in Occidente, l'"Io esiste":

Io sono alle prese con il mio infinito, e con questo vengo a termini tramite i sentimenti. Di sfida, o di paura di perdere, o di paura... di vincere.

"E Dio disse:

Facciamo l'uomo a nostra immagine, a nostra somiglianza, e domini sui pesci del mare e sugli uccelli del cielo, sul bestiame su tutte le bestie selvatiche e su tutti i rettili che strisciano sulla terra" (Genesi 1,26).

Questo è il Dio che Einstein chiama in causa: il Dio della conoscenza del Bene e del Male, il Dio che dà senso alla nozione di infinito.

Questo è anche il sistema operativo del nostro computer di bordo, quello che regola i nostri impulsi e che ci consente di autoosservarci come elementi fatti ad imitazione del Tutto.

E gli Orientali, o meglio gli Indiani, che ci raccontano? Che fanno loro di fronte all'infinito? Un'esempio tra i tanti.

In un mito contenuto nel Brahmavaivarta Purana si racconta la vera storia dell'eterna creazione e distruzione dei mondi. Al di là della visione più lontana, al di là di ogni spazio immaginabile, gli Universi nascono e svaniscono all'infinito. Al pari di vascelli leggeri, questi universi galleggiano sull'acqua pura e senza fondo che costituisce il corpo di Visnù.

Da ogni poro di questo corpo un Universo affiora un'istante e poi scoppia. Avresti forse la presunzione di contarli? Credi forse di poter enumerare gli Dei di tutti questi Universi – gli Universi attuali e quelli passati?

Chi ascolta questo racconto è Indra, il Re degli Dei, il quale alla fine compren-

reers-all of those who boldly package and steer ideas out there where no thoughts have gone before.

Cyberpunks are sometimes authorized by the governors. They can, with sweet cynicism and patient humor, interface their singularity with institutions. They often work within "the governing systems" on a temporary basis.

As often as not, they are unauthorized.

Cyber means "pilot".

A cyber-person is one who pilots his/her own life. By definition, the cyber-person is fascinated by navigational information – especially maps, charts, labels, guides, manuals, which help pilot one through life.

The cyber-person continually searches for theories, models, paradigms, metaphors, images, icons which help chart and define the realities which we inhabit.

Cyber-tech refers to the tools, appliances, and methodologies of knowing and communicating. Linguistics, Philosophy, Semantics, Semiotics, Practical epistemologies. The ontologies of daily life. Words, icons, pencils, printingpresses, screens, key-boards, computers, disks.

Cyber-politics introduces the Foucault notions of the use of language and linguistic-tech by the ruling classes in Feudal and Industrial societies to control children, the uneducated and powerless individuals.

After the larval phases of submission to gene-pools, the mature stage of the human life-cycle is the individual who thinks for him/herself.

Timothy Leary

de che nessuno può contare gli Universi, perché ognuno fà parte del ciclo cosmico. Il Tempo cosmico, in India, è misurato a colpi di Dadi. Ogni colpo corrisponde ad un'età, uno Yuga. Il primo colpo è fortunato, è un 4, il secondo lo è meno, è un 3, il terzo è solo un 2 e infine, il colpo presente, il Kali Yuga, è solo un 1. Poi tutto ricomincerà, di nuovo i dadi verranno giuocati.

Questo raffinato sistema operativo mostra un interessante andamento per paradossi, dove in realtà non si dà alcuna possibilità agli elementi di potersi autoosservare perché ognuno di essi rimanda inevitabilmente a qualcos'altro. Lo si potrebbe definite un sistema operativo per computer dedicati all'attività caleidoscopica, un sistema che opera per dimensione fratte. Uno strano scherzo della natura agli occhi della cibernetica occidentale.

A Pushkar, la città sacra a Brahma, il lago è incorniciato da una collina che da un lato guarda sul lago mentre dall'altro guarda sul deserto e sul Pakistan.

Su questa collina è stata costruita una specie di centrale elettrica. E all'interno della centrale gli Hindù hanno costruito il tempio dedicato alla moglie di Brahma – la sua paredra – venerando in questo modo anche la corrente elettrica come manifestazione del Divino.

Qui Prometeo è stato dimenticato anzi trascurato e al suo posto è stato messo il sentimento dell'unità di tutte le cose, ma questa unità non ha avuto uno sviluppo immediatamente intellettuale e riservato a una vita fatta di meditazione e di Zetesis ma è stata posta al cuore stesso dei comportamenti, alla base dei valori che guidano gli individui nelle loro scelte e nelle loro azioni: fa parte della Ideologia di questo popolo apprendere il divino anche nelle opere degli uomini, ma senza una Calvinistica giustificazione delle opere umane e della irragiungibilità del Dio, senza quell'invenzione imbarazzante che è la dottrina della predestinazione. Il frutto del caso è per noi imprevedibile e per gli indiani è il segno stesso del Divino.

Di fronte alla mia domanda: "Perché proprio qui una centrale elettrica?" Un'indiana rispose "Perché è un posto sacro".

Rivalutiamo la sacralità dei nostri luoghi e se non ne abbiamo costruiamocene dei nuovi.

Roberto Davini

Segue da pag. 41

sommersa dall'accelerazione delle rivelazioni del processo della vita. Si stava preparando a morire, stava accettando la morte e per un attimo la paura e il disgusto s allontanarono. Solo allora smise di precipitare e la sua caleidoscopica foresta si co struì, perfetta nella sua compostezza matematica, distruggendo inesorabilmente l'i pnogorgo.

Il tuo controllo si è arreso e adesso potremo aiutarci a vicenda.

Lasciati ingoiare dall'ondulazione estatica... ogni dura e secca angolosità del gioc della vita si fonde... Vedi? non stai più precipitando... galleggi morbida, amalgama ta con la totalità... Ciascuna cellula del tuo corpo canta la canzone della libertà quello che prima ti appariva come caos è libertà. L'intero universo biologico è i armonia, liberato dalle sue meschine e ristrette ambizioni... Stai per ottenere rivelazione organica.

Sto morendo?

LUOGHI ~ ESSERI E PIANTE SACRE

Forse ricorderete nel film di Herzog "Dove Sognano le Formiche Verdi" – quella scena in cui degli Aborigeni Australiani sono costretti a praticare i loro riti religiosi all'interno di un supermercato costruito proprio sopra ad un loro luogo sacro. È solo un esempio, sfortunatamente non di fiction, del rispetto che la cultura guidaico-cristiana nutre verso le altre forme di religiosità. Una cultura basata sulla separazione tra spirito e materia, anima e corpo, guarda con sarcasmo e senza capire l'ostinata difesa dei popoli indigeni – le cui credenze sono correlate alla Terra – dei propri luoghi sacri. Per una società allevata in una religione monoteista per cui il luogo terreno è meno importante di quello celeste, il concetto stesso di luogo sacro è irrilevante, Dio è in ogni luogo o la religione può essere praticata ovunque. Nel mondo "pagano" i luoghi di meditazione e di preghiera erano situati nei punti di particolare energia del pianeta ed i primi cristiani (dopo aver distrutto le tracce dei culti precedenti) vi edificarono le loro chiese. Nel migliore dei casi questi siti di potere sono stati trasformati in centri ricreativi turistici, basta pensare al possente Pantheon di Roma destinato alla sepoltura dei rintronati re Savoia. Nonostante la loro 'dequalificazione' è innegabile che alcuni posti mantengano per chi sa risintonizzarsi, la loro potenza. Ma non tutti i popoli 'pagani' hanno sentito la necessità di edificare qualcosa in questi punti e se come abbiamo visto, la presenza di manufatti non ha mai fermato la cupidigia della cultura occidentale, figuriamoci la loro assenza...

Provate ad immaginare se a qualcuno fosse venuto in mente di tirare giù il Vaticano per costruirci sopra un campo di golf o un osservatorio o una superstrada o una miniera... gli avrebbero dato dal pazzo, del sacrilego, la riprovazione sarebbe stata generale. Ebbene nessuno si pone il problema contrario, giorno dopo giorno centinaia di "Vaticani" vengono tirati giù col bulldozer, con la dinamite e i "fedeli" allontanati

No, stai comparendo nell'unità, stai scoprendo che la coscienza può sintonizzarsi con un numero infinito di livelli organici... La tua vera essenza di energia libera dall'incarnazione...

Arrrggghh... ho di nuovo paura...

Il tuo ego, quel poco che è rimasto del sé, urla terrorizzato, ma non hai niente da temere...

Sento di essere irrecuperabile per chiunque...

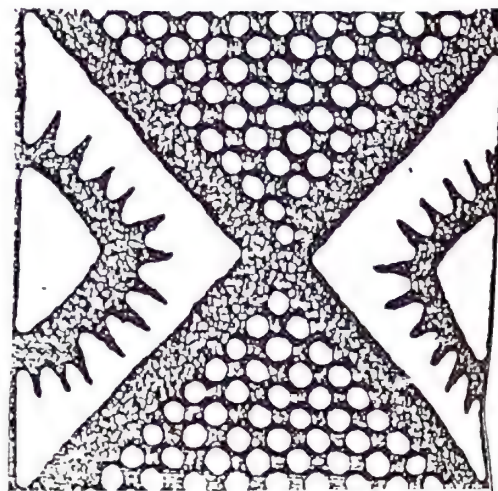
Vuoi aiuto?

Sì, ve ne prego, aiutatemi...

Le semplici gioie e dolori e pesi del tuo ego, rappresentano una serie di esperienze, una serie ripetuta stancamente, polverosa... Se ti lasci cogliere dal panico interrompi il flusso biologico, e il fluire estatico è perduto... Il potere di trascorrere da un livello della coscienza a un altro è perduto...

Vedo tutto rosso e voi siete nella fiamma... Vorrei la mia lancia...

No, la tua lancia e il tuo arco ci hanno scacciati troppe volte, li abbiamo distrutti e

con le buone o con le cattive. Storie? Sono storie di questi giorni: in Canada è dovuto intervenire l'esercito per spezzare la resistenza dei Mohawks che si opponevano alla costruzione di un campo da golf su un loro luogo sacro. Nel Sud Ovest Usa per un pelo è stata evitata la costruzione della nuova sede del pontificio osservatorio vaticano su una montagna sacra agli Indiani del luogo. Per permettere la costruzione di una super strada attraverso i territori tribali del Nord California è addirittura intervenuta la Corte Suprema Americana dichiarando che "sebbene consci del fatto degli effetti devastanti che questa operazione avrebbe avuto sulla pratiche religiose tradizionali, il governo deve rigettare le loro obiezioni, in quanto non è possibile soddisfare ogni bisogno religioso o desiderio dei cittadini, pena il blocco della autorità decisionale del Governo". Nel Borneo i Punan devono abbandonare i loro boschi sacri alle multinazionali giapponesi. E questa è purtroppo la tendenza, anche se alcuni timidi segnali arrivano dall'Australia dove Ayers Rock è stata riconosciuta come luogo di culto tradizionale, vietando l'ingresso dei turisti in alcune aree e lasciando agli aborigeni la possibilità di praticare i loro riti in santa pace. La visione che non esistono luoghi sacri ma solo minerali, legnami, terreni edificabili, sfruttamento turistico, profitto è la via dell'occidente, profitto dalle cose e profitto dagli uomini. Concludiamo con un'altra notizia inquietante sul tema di rispetto delle culture indigene: sempre la corte suprema americana nell'aprile di quest'anno ha emesso una sentenza che mette in dubbio il diritto della Native Indian Church di usare il Peyote nelle sue cerimonie religiose. Per usare un paragone a noi vicino è come se il diritto di usare il vino nella religione cattolica fosse negato, con la sola differenza che l'alcool ha distrutto centinaia di migliaia di vite indiane, mentre il peyote le ha salvate non solo spiritualmente ma ha fatto in modo che la cultura degli indiani del NordAmerica restasse in misura considerevole viva.

Il concetto che esistano piante ed animali cattivi (ed illegali) è idiota e ridicolo come quello che esistano popoli cattivi. i popoli indigeni, non a caso chiamati guardiani della Terra, sono l'ultimo legame che ci rimane con la sacralità del pianeta non bisogna dimenticarlo... poi dovremo andare a tentoni.

Un ultimo appunto, avete mai notato che quando ci dobbiamo sedere su di una sedia la spostiamo sempre un pochino dal punto in cui si trova sinché non ci troviamo a nostro agio? E questo specialmente all'aperto. È un rimasuglio di quel potere di "sentire il posto" (ripassatevi Don Juan) che tutti conserviamo. Sentire quando un luogo ha forza è una tecnica da affinare, per captare i fluidi sia positivi che negativi che attraversano la terra, mettendo la nostra energia vitale in rapporto con questi, è questo l'inizio per capire un luogo sacro, i cinesi chiamano questa tecnica Feng Shui, ed è ancora ampiamente usata in Cina per individuare la posizione esatta per costruire una abitazione.

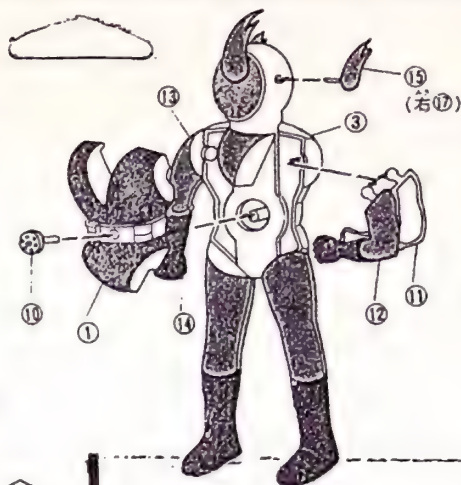
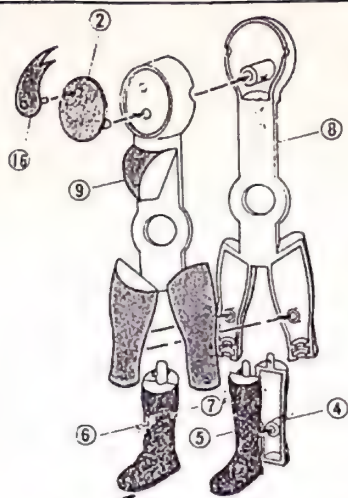
Matteo Guarnaccia

questo è stato e non si può tornare indietro... Allora morirò...?

No se non lo desideri, e noi non permetteremo che tu lo desideri...

Adesso rimani in silenzio e ascolta bene. Per prima cosa chiudi gli occhi... non è difficile... chiudili e lascia che il tuo corpo affondi nel pavimento, che si mescoli con tutto ciò che ha attorno... senti i limiti del tuo corpo addolcirsi e cominciare a muoversi nella corrente del sangue... lascia che il ritmo del tuo respiro diventi un flusso di marea nel labirinto di suoni astratti, lascia che il tuo respiro si fonda con i nostri... questa è la più antica forma di comunicazione; la fratellanza del respiro... Siamo tutti uno! Ecco ciò che il tuo respiro ti dice... ti stai avvicinando alla pura luce libera-di-contenuto... Non cercare di comprenderla. Come può un sistema organico cercare di comprendere un sistema inorganico di gran lunga più efficiente? Non scivolare all'indietro, respira con noi... respira... ogni tua solidità scompare, tutto non è altro che vibrante energia e tu stai iniziando a danzare... tutto è elettrico e estatico Maya la danza di due miliardi di onde... danza danza danza... danza con noi

〈火忍組立説明図〉

UNA AVVENTURA IMMATERIALE

A Tokyo in metropolitana tutti dormono, giovani e vecchi, donne e uomini ma sempre si risvegliano un attimo prima della loro fermata, quasi avessero una sveglia nel cervello. Sempre perfettamente in tempo per scendere dignitosamente. Anche in questo abbandono sono vigili. Dormono perché sono stanchi di una vita migratoria, senza casa e senza spazio per il privato. Le case (dai 12 a un massimo di 30 mq) per la gente media sono solo un rifugio notturno. I giapponesi sono forzati del lavoro e dello shopping. La merce è la loro droga: comprano per stordirsi, per dimenticare la loro infinita stanchezza. Una stanchezza endemica generata dal ritmo produttivo sempre più accelerato, (ormai si fissano gli appuntamenti alla nove e trentasei, piuttosto che alle dodici e diciotto); dalla corsa verso l'attuazione di quel modello di società collettivista a sistema capitalista; dalle energie spese per impadronirsi del modello americano, che dopo la guerra significava rivincita, e di cui ora avvertono la pochezza. Corrono i giapponesi come tanti burattini, sempre obbedienti, comandati da burattinai molto abili (le grandi compagnie, la Sony piuttosto che la Nissan o la Omron) che sanno sempre quando è il momento di allentare il filo. Le teste brune sciamano e la città con la sua perfetta organizzazione le controlla. A Tokyo tutto funziona: le auto sono silenziose, tutte dotate di marmitte catalitiche; l'aria è limpida; il traffico è ordinato; i treni sono puntuali (lo Shinkanzen Tokyo-Osaka, 600 Km in tre ore, passa ogni 10m); le toilette pubbliche sono pulite e le seggette riscaldate; non ci sono borseggiatori; c'è ancora la pena di morte ma non se ne parla; nessuno sciopera e gli studenti portano le uniformi; nei grandi magazzini sono in vendita i prodotti trendy e molto "made in Italy", che in questo momento è particolarmente trendy. Insomma Tokyo è una macchina perfetta. E se si inceppasse? E se i giapponesi sempre deferenti, si accorgessero che prezzo stanno pagando per questa macchina meravigliosa; per questa città di villaggi (sotto le sopraelevate, nei vincoli, vivono ancora squarci di Giappone tradizionale: piccole case in stile Sukya con il giardinetto zen davanti); per questo luna park dell'architettura, dove edifici incredibili crescono improvvisi come i fiori del deserto? È un rischio che le imprese illuminate stanno calcolando. La Omron, un colosso dell'elettronica, quella che tra l'altro produce tutte le macchinette per i biglietti, ha presentito che nelle coscienze, soprattutto giovanili, si fa strada, ancora non cosciente, qualche avvisaglia di disagio.

Temono che anche i giapponesi comincino a pensare che qualità della vita non significa merce da comperare e che si risveglino da questa ipnosi collettivista, scoprendo che esiste l'individuo con i suoi desideri e con i suoi ritmi. E allora hanno deciso di provvedere anche alla cosiddetta qualità della vita. Come? Innanzitutto fondando un istituto, denominato Human renaissance institute, e dotandolo di una sede. Hanno svuotato un piano del loro palazzo di Tokyo nel centrale quartiere di Toranomon per allestire uno spazio destina-

---

Aveva fame, molta fame. Salì nelle serre lussureggianti e si preparò un'enorme insalata a base di avocado.

Mentre rollava uno spino di autentica sensimiglia, fu infastidita dal rumore degli areatori; il sistema termico della black-box dava ancora dei fastidi, come fosse riluttante ad accettare l'idea di una resurrezione.

"Non essere infantile, piantala!", disse a bassa voce Andrea e il ronzio cessò.

Sapeva benissimo che poteva fare tranquillamente a meno di pronunciare le parole, ma fisicamente era ancora sola e il suono della sua voce le piaceva, le faceva compagnia e la convinceva che tutto quello che era accaduto era vero.

Questo naturalmente con tutti i dubbi filosofici che la questione del vero le aveva posto fin da quando era bambina e la neve era ancora bianca.

Per fortuna l'odore di metallo putrescente stava giorno dopo giorno scomparendo, e con quel mefitico odore se ne andava anche la sua nausea e la sua debolezza. Si guardò allo specchio e dopo tanto tempo si trovò nuovamente bella. Quant'era che

to a ospitare i progettisti della nuova qualità della vita targata Omron. Hanno chiamato Kenji Ekuan, presidente del GK design organization, per allestire una grande sala riunioni, vari salotti, un ufficio operativo arredato di tutto punto, una sala multimedia collegata via cavo con tutto il mondo e la stanza della meditazione, pavimentata di finti ciottoli di mare, con al centro un gazebo in legno naturale per il meditante, illuminato zenitalmente da una luce abbacinante. Hanno comperato un canale televisivo, prima ancora di avere qualsiasi progetto di programma. La sede è vuota: deserte le sale, vuote le scrivanie e i tavoli da disegno dei creativi, spenti i computer e i monitor. Come sempre i giapponesi hanno pensato prima al packaging. Per quello hanno già speso molto. Fa parte del packaging anche un gruppo di esperti che, nel corso dell'inaugurazione ufficiale dell'Human renaissance institute il 15 novembre 1990, sono stati decorati con una coccarda bianca e rossa (i colori della bandiera nipponica) e che rifletteranno sul problema della qualità della vita.

Di questo packaging, per una strana serie di circostanze, credo di far parte anch'io: una piccola decorazione sulla scatola ancora vuota, forse per dare a questo progetto per la "qualità" un tocco un po' etnicu. Etnicu è un nuovo termine nella lingua giapponese e significa tutto ciò che proviene da paesi sottosviluppati economicamente, da quei paesi dove i giapponesi stanno comprando tutto quello che possono: prodotti, marchi, firme, consulenze e intelligenze. Ebbene tutta la creatività materiale e immateriale made in Italy è certamente "etnicu" e quindi molto trendy. La vita italiana, così anarchica, così imprevedibile, così individualista e la nostra geniale arte d'arrangiarsi, istintiva e non programmata paiono un buon modello da acquisire in blocco e da riprodurre in vitro per precedere qualsiasi domanda "di qualità della vita" possa venire dalla gente comune; un buon strumento per gestire, come sempre, il consenso dall'alto, prendendo, come sempre, prestiti da altre culture. I giapponesi importano prodotti e culture perché si sentono diversi; razzisti al contrario poiché si credono inferiori agli occidentali (le ragazze copertina sono sempre di look americano) Hanno disimparato a trovare le risposte nella loro cultura e nella loro tradizione. Del passato hanno conservato solo le ritualità. Hanno solo raffinate scatole vuote. Non sanno utilizzare il passato per costruire il futuro; hanno perso la memoria e gli rimane solo la nostalgia. Per questo permangono immutabili i riti e i simboli, quasi che il tempo non scorresse. Ma sono solo forme, senza più significato, che non servono a costruire una nuova qualità di vita, perché sono fuori dal tempo. Da qui il loro entusiasmo e il loro stupore per la nostra memoria cosciente che sa rielaborare gli stimoli del passato; che usa la classicità come metodo e non come repertorio; che utilizza le antiche competenze artigianali per costruire oggetti innovativi e non per produrre souvenir. Per parlare della differenza tra memoria e nostalgia; tra individualismo e individualità; per parlare di un nuovo progetto del tempo; delle aspirazioni e delle ansie delle nuove generazioni; di un progetto di casa intesa come spazio del privato e più in generale di una nuova qualità della vita che tenga conto dei limiti delle risorse, sono stata chiamata dalla Omron a Tokyo. E sono stata interrogata, quasi fossi una aliena. E poiché i giapponesi amano esprimersi per esempi ho raccontato che uno dei miei figli, sempre peraltro puntuale, operoso e attivo non porta l'orologio perché rifiuta i tempi imposti da una società produttivista a favore di altri tempi.

Grande lo stupore e la preoccupazione: i giovani dunque possono ribellarsi. I negozi sempre aperti, anche la domenica, le merci di tutto il mondo sempre a disposizione non bastano più a quietare le coscienze. Allora, deve aver pensato la Omron, conviene anticipare, progettando l'alternativa e imponendo

non andava a letto con qualcuno? Aveva voglia di fare l'amore, di scoprire antiche zone erogene nel suo corpo e in quello di un partner. E voleva anche ballare, fars penetrare dalla musica fino a crollare esausta in una pozza di sudore.

Controllò per scrupolo i terminali che la salutarono educatamente confermandol che tutto era perfettamente a posto. Lesse i messaggi in arrivo; le solite congratulazioni, i soliti codici alfanumerici che rappresentavano urla di gioia. Rimase nell grande sala centrale indecisa se trasmettere qualcosa... ma non sapeva bene che cosa quindi decise di anticipare la sua passeggiata mattutina. Scese nella sala comune e s sdraiò tra i resti squagliati delle candele.

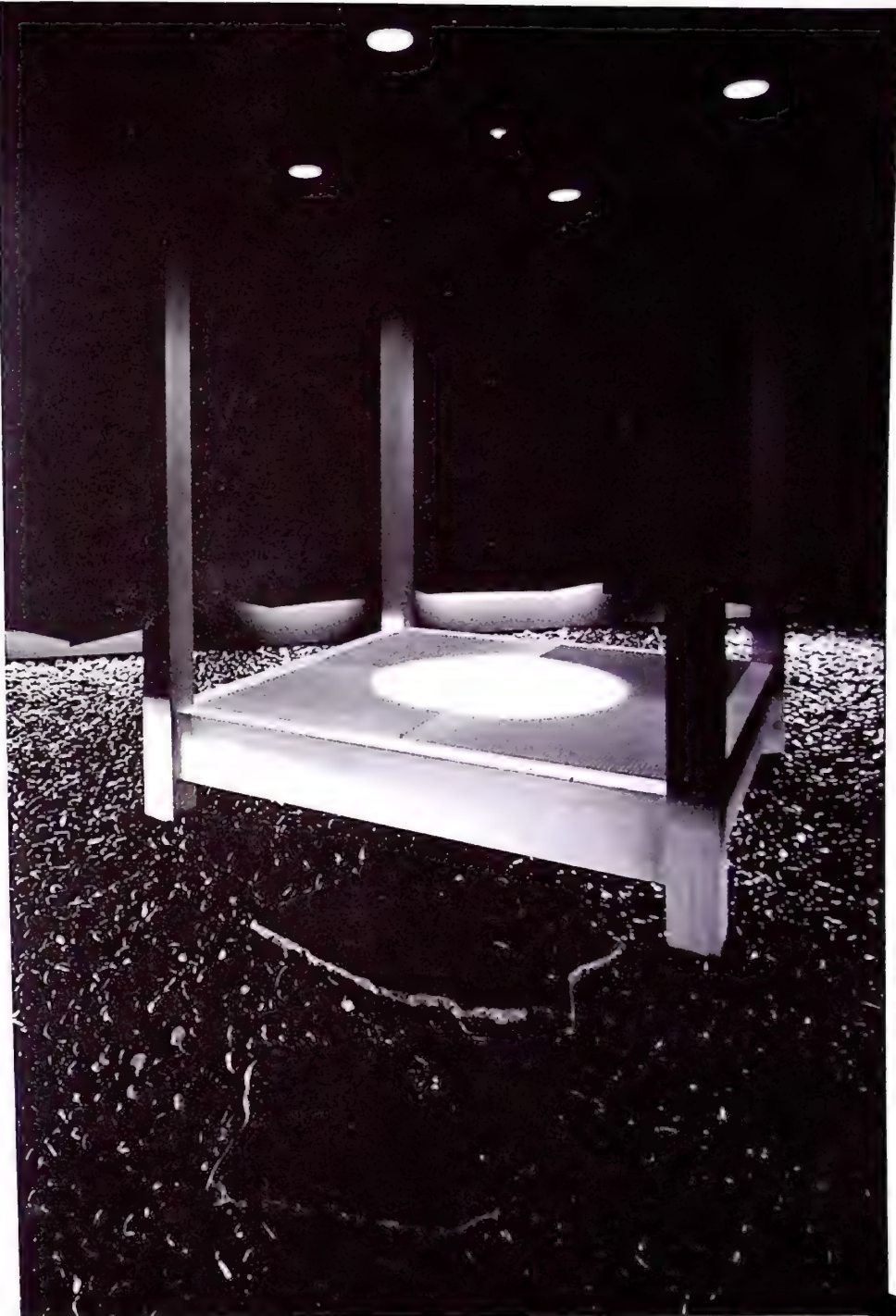
Lì si sentiva a casa, sicura e protetta.

Il tepore del pavimento le fece venir voglia di dormire un po'. Stava per chiuder gli occhi rinunciando all'idea di anticipare la passeggiata, quando sentì qualcuno ch desiderava stabilire un contatto.

"Peggio di quei racconti di mio padre sul telefono...", pensò Andrea.

"Ehi, se vuoi ci facciamo un giro più tardi, non voglio disturbarti", era Huang-H

anche la qualità della vita. Per salvare il modello nipponico le imprese devono continuare a gestire il popolo offrendogli prodotti e ora anche "qualità" di vita già confezionata pronta da consumare. Questo modello fa gola anche agli imprenditori italiani, Cesare Romiti in prima fila. Ma la qualità globale giapponese, tanto auspicata, è totale nella parzialità, cioè nei singoli prodotti, perfetti e incorruttibili, ma non investe i modi di vivere. La "povertà" della vita della gente comune è il prezzo pagato per raggiungere questa assoluta qualità "parziale" La qualità su cui i "saggi" della Omron si interrogano e che vogliono offrire già bella impacchettata, favoleggiando di progetti di case, di quartieri e di città ideali (hanno comunque già comperato un'ampia area alla periferia di Tokyo, perché come sempre i giapponesi prima acquistano e poi pensano) non può esistere. Una nuova qualità della vita deve essere una conquista cosciente e graduale; un traguardo personale; ci devono essere le possibilità politiche per costruirsi una sfera privata: il modello feudale giapponese non lo consente perché attraverso le imprese deve mantenere il dominio assoluto sulla gente, sui suoi pensieri e sulle sue aspirazioni. Dal Giappone giunge un preoccupante segnale d'allarme: le imprese hanno capito che devono anticipare i desideri, che devono progettare l'alternativa. Se il progetto si diffonde significa perdere la possibilità di essere estremisti, perché anche gli spazi dell'immaginario saranno preorganizzati. Le ali per il volo verso altri mondi possibili saranno tarpate e rimarrà, come alternativa, un mondo progettato a freddo, graziosamente offerto come elisir di benessere ma con un retrogusto molto amaro; un paradiso artificiale dove vivere inerti, passivi e consolati, senza desideri, senza rabbia, senza slanci, senza dolore, senza estasi: ancora una volta ipnotizzati da una merce che non ci è stato consentito di creare.

Cristina Morozzi

la mano blù della Dragoon black-box di Shangai, un sedicenne anglocinese tenero e carino che la notte della consapevolezza, la notte in cui le mani blù si erano ritrovate in un contatto neurotelepatico interplanetario, era riuscito a materializzarsi per pochi istanti all'interno della Pow Pow.

"A dire il vero Huang avrei voglia solo di fare del sesso..."

"Ma se stavi per addormentarti? E poi con chi? A quel che vedo non è ancora tornato nessuno da te".

"Perché, tu riesci anche a vedere?"

"Certo! Noi cinesi abbiamo qualche secolo di vantaggio su voi occidentali".

"Tu sei per un quarto inglese Huang e non ci credo che riesci a vedermi".

"Ah, no? Allora... Sei distesa tra quello schifo di cera che ancora non ti sei decisa a pulire... E indosso hai solo un paio di wow mutandine wow nere di pizzo traforato... Roba fine, ricordino della nonna immagino... Très chic, very sexy..."

Andrea si tirò addosso il maglione che aveva abbandonato al suo fianco. Finse di

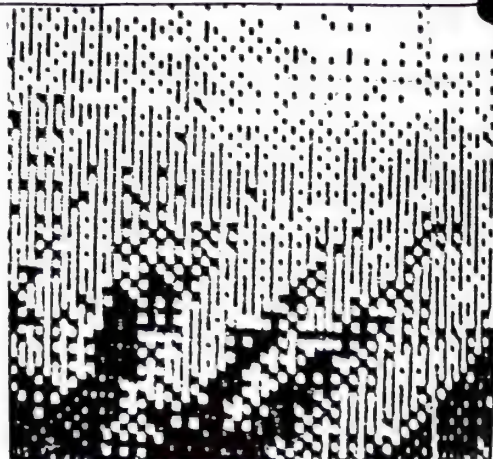
NUOVO SPAZIO TEMPO

– Credo si stia passando dal tempo estensivo al tempo intensivo, dall'infinitamente grande temporale: i secoli, gli anni, i tempi storici; all'infinitamente piccolo, al tempo miniaturizzato: i secondi, i nanosecondi. Un'immensità che le tecniche permettono e che fino ad ora non era dato. Attraverso la storia, la cronologia, le cronache si poteva contare solo sull'infinitamente grande temporale. L'infinitamente piccolo non esisteva dato che, prima del XIX secolo, prima della rivoluzione dei trasporti, la rivoluzione scientifica e tecnica, non era possibile intensificare il momento presente. Oggi, l'istante presente diventa l'equivalente di un atomo temporale, diventa infinito; da qui il dibattito intorno alla frase di Ernst Mach: «l'intero mondo è misteriosamente presente ad ogni istante, in ogni luogo». Ogni istante, ogni frazione del tempo contiene la totalità del tempo, così pure, ogni frazione di spazio contiene la totalità dello spazio. È una visione assolutamente nuova che definisce un'altra relazione col tempo. Questo spiega l'accelerazione delle relazioni sociali, come pure la comprensione dell'istante. L'istante diventa un'enorme distesa: un'enorme torta che possiamo dividerci. Mentre prima, l'istante era privatizzato, nel senso più individualista del termine. Il mio istante era la mia vita privata, era il mio secondo di libertà, ne avevo il segreto. Oggi, questo istante è divenuto enorme e può dunque essere condiviso.

– Credo che si arriverà a un ministero della pianificazione del tempo, come si è fatto un ministero della pianificazione dello spazio (la Datar, ecc.). Non si tratta di "tempo libero" o di tempo di gioco, ma di un ministero della Pianificazione del tempo, con tutto quello che questo comporta in costruzioni e contrazione della vita privata.

– Bisogna ritornare sul luogo organizzato, sull'architettura; il luogo organizzato esiste grazie alla porta: senza porta, niente architettura. Fin dall'origine le aperture sono due, prima la porta, poi la canna fumaria. La prima finestra è la porta finestra, la seconda finestra, è la claustra, una finestra cioè che serve solo all'illuminazione, non per mostrare.

L'insicurezza nelle società primitive non permette le grandi aperture. In seguito, con una certa pacificazione della società, la finestra fa vedere, è un quadro vivente. E a cominciare da là, la finestra diventa spettacolo. Non serve più solamente al passaggio, all'aerazione, ma serve alla rappresentazione del di dentro verso il di fuori, e viceversa. Ci si accorge che la finestra, nell'architettura, è un oggetto astratto, che traduce l'immaterialità del sole, del divino.

Con la televisione ecco una terza finestra che non apre più su un giorno ordinario bensì su un giorno elettronico, che non apre più sul circostante immediato ma sull'ambiente degli antipodi, sull'aldilà del visibile geografico. Si verifica una riorganizzazione della forma architettonica che è alla base della forma urbana (la città non è che il ricettacolo dell'architettura). A partire dalla terza finestra, si può affermare che l'immagine prevale sulla cosa e a volte anche sull'essere fisicamente presente. Telelavoro, teleconferenza: aspetti del passaggio dall'individuo "telespettatore" all'individuo "teleattore". Macchine transfer, possibilità di azione a distanza. L'uomo diventa un film a casa dei suoi interlocutori, sullo schermo dei vicini. Questa riorganizzazione della presenza

agli altri ha necessariamente un'influenza straordinaria sull'architettura e la città. Prendiamo la definizione che Le Corbusier dà dell'architettura, come «l'arte dei volumi assemblati sotto la luce». Possiamo dire che oggi l'architettura è diventata l'arte dello spazio-tempo organizzata dalla velocità della luce. E questo è costituivo della questione dell'architettura, applicata all'abitazione, alla città, o alla pianificazione del territorio. Riorganizzazione dei bacini occupazionali, dei parchi di attività e tempo libero: in questi luoghi si trova la città futura. La tecnica non riorganizza semplicemente i rapporti sociali, l'economia, ecc. ma lo spazio-tempo. Siamo nello spazio-tempo einsteiniano: per questo tutto crolla, e occorre ricostruire i principi dell'architettura, dell'urbano, i principi politici, ecc. come pure i principi del confronto militare.

– In ogni caso, c'è sempre un aspetto positivo nella tecnica, non occorre che dica a cosa serve il walkman o la macchina dei pompieri o il telefono, tutti lo sanno.

Sulla questione di fondo, credo si tratti di un fenomeno geometrico, c'è una dequalificazione del vicino a vantaggio del lontano. Così, sulla citizen-band o il minitel, si trae piacere dal comunicare con un essere fantomatico, qualcuno che non si conosce, che è altrove, che è nebuloso, e non si fa più

---

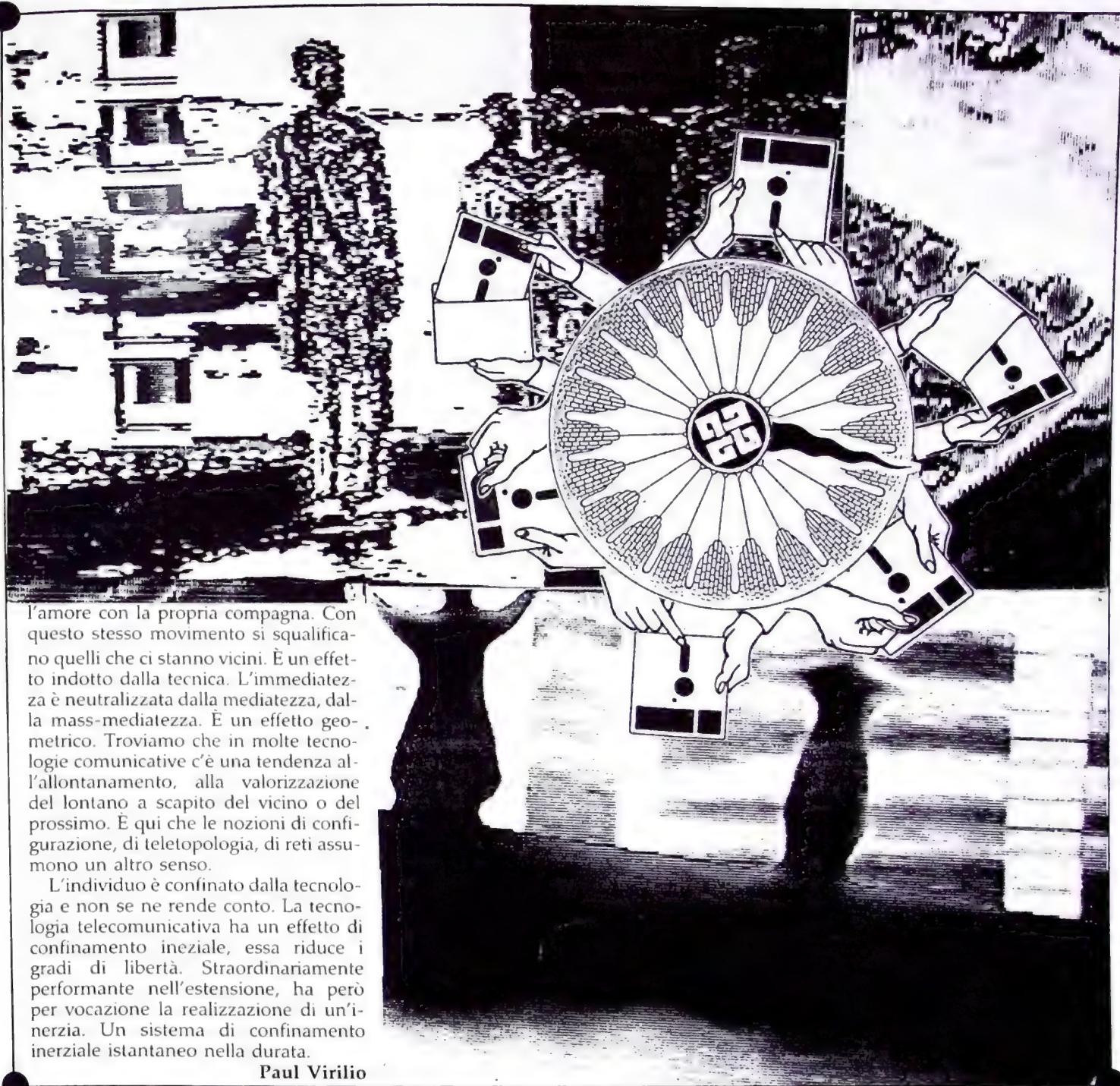
essere seccata, ma era solo sorpresa: Huang-Ho riusciva davvero a vederla.

"Ah, potessi materializzarmi davvero lì accanto a te!", le comunicò enfaticament Huang.

Per un momento Andrea fu tentata da un safe-sex telepatico, ma rinunciò a do mandare a Huang: "Se tu fossi qui che faresti?". Ci aveva già provato con una man blù olandese tre giorni prima e non si era divertita per niente, anzi, era stato quas spiacevole. Tanto valeva che lavorasse di immaginazione in solitudine.

"Scusami Huang, ma non ho voglia di giocare".

"Non è perché sono troppo giovane per te e che i miei sciocchi wow wow ti hann infastidita, vero?"

"Ma no scemo... Alla Dragoon è una settimana che gli altri sono tornati e tu ti s

l'amore con la propria compagna. Con questo stesso movimento si squalificano quelli che ci stanno vicini. È un effetto indotto dalla tecnica. L'immediatezza è neutralizzata dalla mediatezza, dalla mass-mediatezza. È un effetto geometrico. Troviamo che in molte tecnologie comunicative c'è una tendenza all'allontanamento, alla valorizzazione del lontano a scapito del vicino o del prossimo. È qui che le nozioni di configurazione, di teletopologia, di reti assumono un altro senso.

L'individuo è confinato dalla tecnologia e non se ne rende conto. La tecnologia telecomunicativa ha un effetto di confinamento ineziale, essa riduce i gradi di libertà. Straordinariamente performante nell'estensione, ha però per vocazione la realizzazione di un'inerzia. Un sistema di confinamento inerziale istantaneo nella durata.

Paul Virilio

potuto sbizzarrire con l'avvilente materia fisica, ma qua i passi alpini sono ancora impraticabili..."

"O.K., ricevuto. Non ti va neanche un contatto estatico-molecolare?"

"No, mi lascia troppo stravolta. L'ultima volta, dopo il ri-entro sono stata per quaranta ore a cercare di decifrare un messaggio e il problema era che non c'era nessun messaggio. Devo mantenermi lucida e attenta, gli altri non sono lontani e quando arriveranno voglio che trovino la Pow Pow perfettamente funzionante. Piuttosto, hai risolto i tuoi scienziati?"

"Beh, credo di sì... Dopo il check-up negativo, hanno prelevato un campione di tessuto dalla mia mano e a parte la pigmentazione blù, non sono riusciti a trovare nient'altro di anormale. Comunque sono sempre convinti che potrei mutare in un mostro a tre teste da un momento all'altro. Ho cercato di fargli capire che non sono un mutante ma bensì uno stadio più avanzato dell'evoluzione umana, ma loro sono troppo invidiosi per accettarlo".

"Gli hai parlato delle creature?"

MUTAZINE

Mondo 2000 è il più recente avatar su carta di quella sacca di resistenza psichedelica californiana che anche attraverso le paludi degli anni '80, ha continuato agevolmente a saltabeccare nei territori inquietanti della mutazione genetica, biochimica del cervello, vitamine per la psiche, estensione della vita, allucinogeni e computers... Degna erede di High Frontiers e di Reality Hackers, è una rivista alchemica piena di humor e saggezza... Ne abbiamo piluccato un numero per darvene un assaggio.

REALTÀ VIRTUALE

La realtà virtuale promette non solo di vedere ma di toccare regni proibiti. Si possono immaginare una quantità di "posti" finora inaccessibili in cui la propria presenza potrebbe essere scientificamente illuminante. Un "Fantastic Voyage" attraverso il sistema circolatorio diventerà possibile (con o senza Raquel Welch). O viaggiare in mondi alieni. (Grazie a JPL, ho già intrapreso un viaggio in elicottero estremamente convincente nella Vallis Marinaris su Marte).

E poi ci sono tutti i posti che mai prima hanno avuto un'esistenza fisica su qualsiasi scala: le rotolanti colline delle topologie matematiche, il mormorio delle reti degli stati quantum, saloni di nuvole in cui mu-mesons sono grandi come palloni da basket e marciscono in settimane piuttosto che in picosecondi.

Le possibilità di usi meno sobri sembrano egualmente fertili. Si possono

"Ho tentato. Ritengo che facciano parte delle allucinazioni provocate dal virus, non credono alla loro esistenza. Come d'accordo con le altre mani blù, non gli ho detto che esistono da sempre e che noi conosciamo i loro nomi sennò mi avrebbero riso in faccia".

"Mi sembra non sia cambiato niente... Immagino continuino a parlare di allucinazione collettiva di origine psicotica e di una sconosciuta infezione provocata dal virus mutante che ha aumentato a dismisura le nostre doti..."

"Esattamente. La situazione è dappertutto la stessa: ci sono grati, gratissimi, siamo gli eroi, i salvatori etc. etc., ma è già tanto che non ci schiaffino in quarantena".

"Non te la prendere, in fondo sono solo degli scienziati. Mi piacerebbe sapere come giustificano che solo noi telepati non abbiamo abbandonato le black-box in qu momento di merda".

"Non lo giustificano, lo prendono come un dato di fatto".

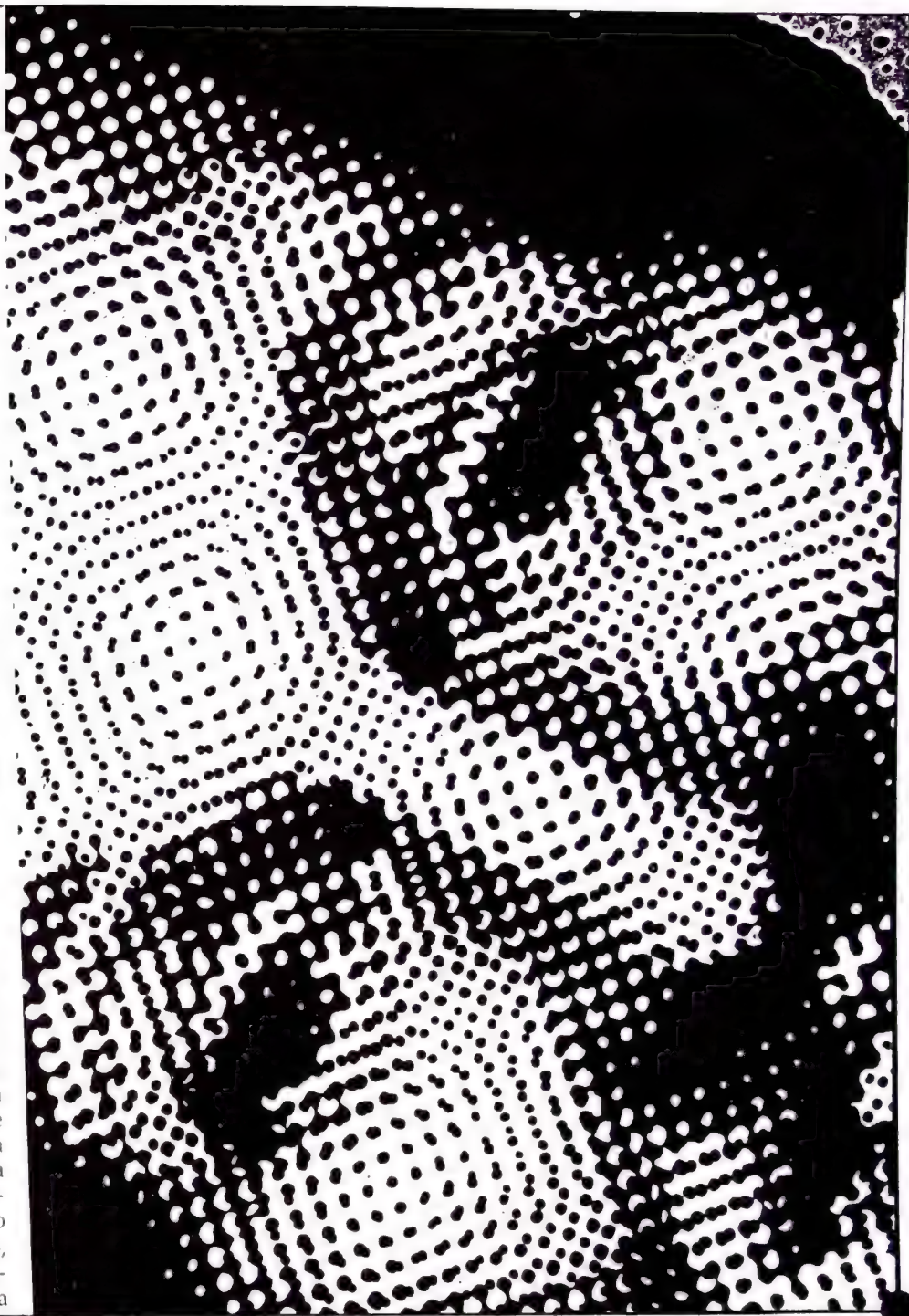
immaginare saloni di Realtà Virtuali, sale di videogiochi per ragazzini cresciuti con Good Cards, in cui un supercomputer centrale offre l'opportunità a un grosso numero di persone di *essere* Pacman. O chiunque altro. L'elenco delle possibilità è letteralmente limitato solo dall'immaginazione. Corpi che sostituiscono quelli danneggiati. Teleconferenze con il linguaggio del corpo. Chirurgia virtuale. Ehi, questa è una cosa pratica!

Eppure sospetto che qualcosa di completamente altro, qualcosa di non così materiale, sia alla radice di questi desideri. Perché noi vogliamo veramente sviluppare la realtà virtuale? Sembra esserci il sapore di una nostalgia che associo al desiderio di conversare con alieni, o delfini, o anime disincarnate.

Per lungo tempo la tecnologia ha riguardato il business di rendere il metaforico letterale. Ribaltiamo il processo e cominciamo a reinfettare la realtà ordinaria con la magia luminosa. O forse questa è solo un'altra espressione di quella che potrebbe essere la terza più antica delle pulsioni umane, il desiderio di avere visioni. Forse noi vogliamo "get high".

John Perry Barlow

NEW EDGE

La New Edge, sia culturale che economica, si fonda sull'evoluzione di una tecnologia creativa interattiva. Dal desktop video all'hypermedia, dall'art software basato sui set di Mandelbrot alla realtà virtuale, dall'ufficio-in-valigia completamente portatile contenente fax, computer, modem e telefono alla potenza del supercomputing, l'industria del computer/high-tech è già andata oltre i limiti di quello che un pubblico spento, prosaico, pragmatico, lento, middle of the road, troverà utile. Chiamalo un sogno eccitante hyper-hip, ma

"E che facevamo gli stessi sogni? E questo prima del virus"...

"No comment".

"E che siamo in grado non solo di far guarire le macchine e di farle funzionare senza energia, ma pure di viaggiarci dentro?"

"Questi pensano che dovranno studiarci sù ma che alla fine riusciranno a capirlo. Mi è scappato di dirgli che i terminali mi riconoscono e mi salutano con deferenza ma non mi hanno creduto... Lo sai che volevano farmi del pentothal in vena? Mi sono rifiutato".

"Bravo Huang. Rispetto, soprattutto rispetto".

"A parte gli scienziati qua va sempre meglio. La gente sembra impazzita quando mi vede., Mi sto divertendo a dare in giro i codici di accesso a quelle stronze reti militari che gli hackers della Dragoon volevano da sempre scardinare e non ti dico il casino che riusciamo a metter sù!"

"Siete stati voi che avete dirottato gli SA4 sul Pentagono?"

"No, credo siano stati i californiani.... è che ormai c'è una tale quantità di scorre-

l'industria della tecnologia dell'informazione e della comunicazione richiede un nuovo consumatore attivo, o si imballerà. Questa è una delle ragioni per cui stiamo amplificando la mitologia dell'hacker sofisticato, ad alta tecnologia, sulla corsia di sorpasso/in tempo reale, intelligente, attivo e creativo.

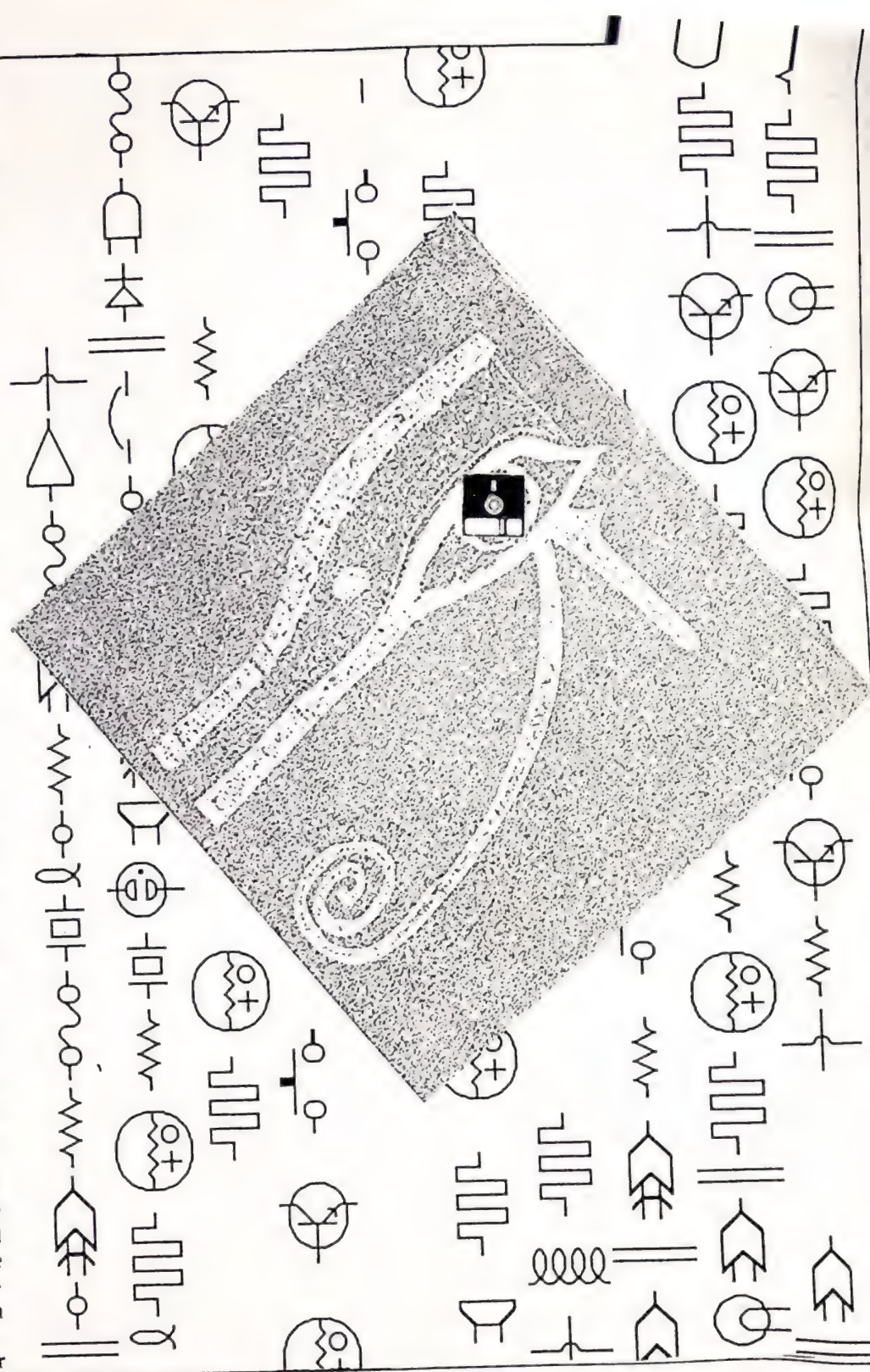
R.U. Sirius

NUOVE SOSTANZE PER FARSI INTELLIGENTI

Piracetam è uno stimolatore dell'intelligenza e del SNC (sistema nervoso centrale) privo di effetti collaterali e tossicità. È talmente straordinario per i suoi effetti e la sua sicurezza che ha promosso la creazione di una categoria di farmaci totalmente nuova chiamati nootropici.

Il termine nootropico deriva dalla parola greca che significa "attivo sulla mente". Sin dall'invenzione del Piracetam da parte dell'UBC Laboratories in Belgio, altre compagnie farmaceutiche si sono affannate a sviluppare i propri nootropici.

È un attivatore di conoscenza in condizioni di hypoxia (troppo poco ossigeno), e inoltre migliora la memoria e alcuni tipi di apprendimento in condizioni normali. L'effetto soggettivo descritto da molte persone è che "ti sveglia il cervello". Piracetam sembra promuovere il flusso di informazione fra emisfero destro e emisfero sinistro nel cervello. Sappiamo che la comunicazione fra i due emisferi è associata con lampi di creatività. Piracetam è così sicuro che un rappresentante del FDA (Food and Drug Administration) ha dichiarato che Piracetam non può avere effetti farmacologici a causa della sua bassissima tossicità anche in dosi massicce.

John Morgenthaler

rie che stare dietro a tutte è impossibile... Beh, ce lo facciamo un giretto in rete? Una cosa leggera, voliamo in qualche database di Cosa Nostra e lo f impazzire... Eh...? Che ne dice? Chessò, sigilliamo le difese in maniera riescano più ad accederci, oppure lo riempiamo di vecchi predicatori imp Eh?"

"Pensavo anch'io a una passeggiata, ma non saprei"...

"Non ti va Cosa Nostra... e allora Il Vaticano! Grande! Riincidiamo il che Electronic-Pope trasmetterà domani per l'Angelus. Gli facciamo dir Francesco aveva ragione su tutta la linea e che i veri cristiani devono ess Fratelli spogliatevi dei vostri ori e andate per il mondo a predicare il va

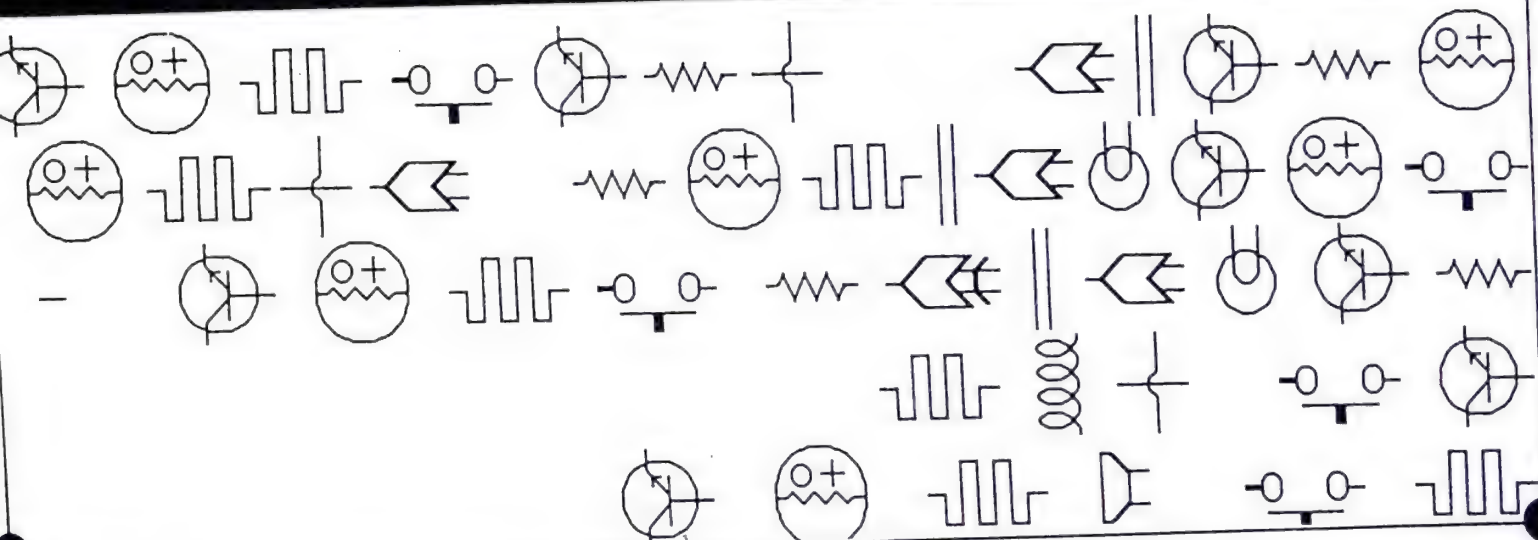
Andrea con uno scatto felino si drizzò in piedi e iniziò a correre verso panoramica della sala comune.

Non riesco a mentenere il con

2000

Not New Age
BUT *NEW EDGE*

Not Lifestyle
BUT *MINDSTYLE*

Not Magazine
BUT *MUTAZINE*

"Scusa Huang, ti prego scusami..."
"Vuoi farmi venire il mal di testa? Non credevo che le mie cazzo-idee ti facessero questo effetto..."
"No, scusami... ti prego..."
"Questo lo hai già detto... Che succede? Stai bene?"
"Stanno tornando... sono vicini... lo sento... scusami, a presto?
Comandò alla portafinesta di aprirsi. Il vento gelido le sollevò i cappelli verso l'alto e più sacri si fecero i suoi occhi. Dalla cima rossa vedeva scivolare la lunga fila bianca dei suoi compagni. Tra poche ore la Pow Pow black-box avrebbe iniziato la vera nuova vita.
Cosa poteva desiderare di più?
E fu allora che si accorse che i suoi piedi si stavano sollevando da terra e che lei aveva imparato a volare.

ANDREA ZINGONI

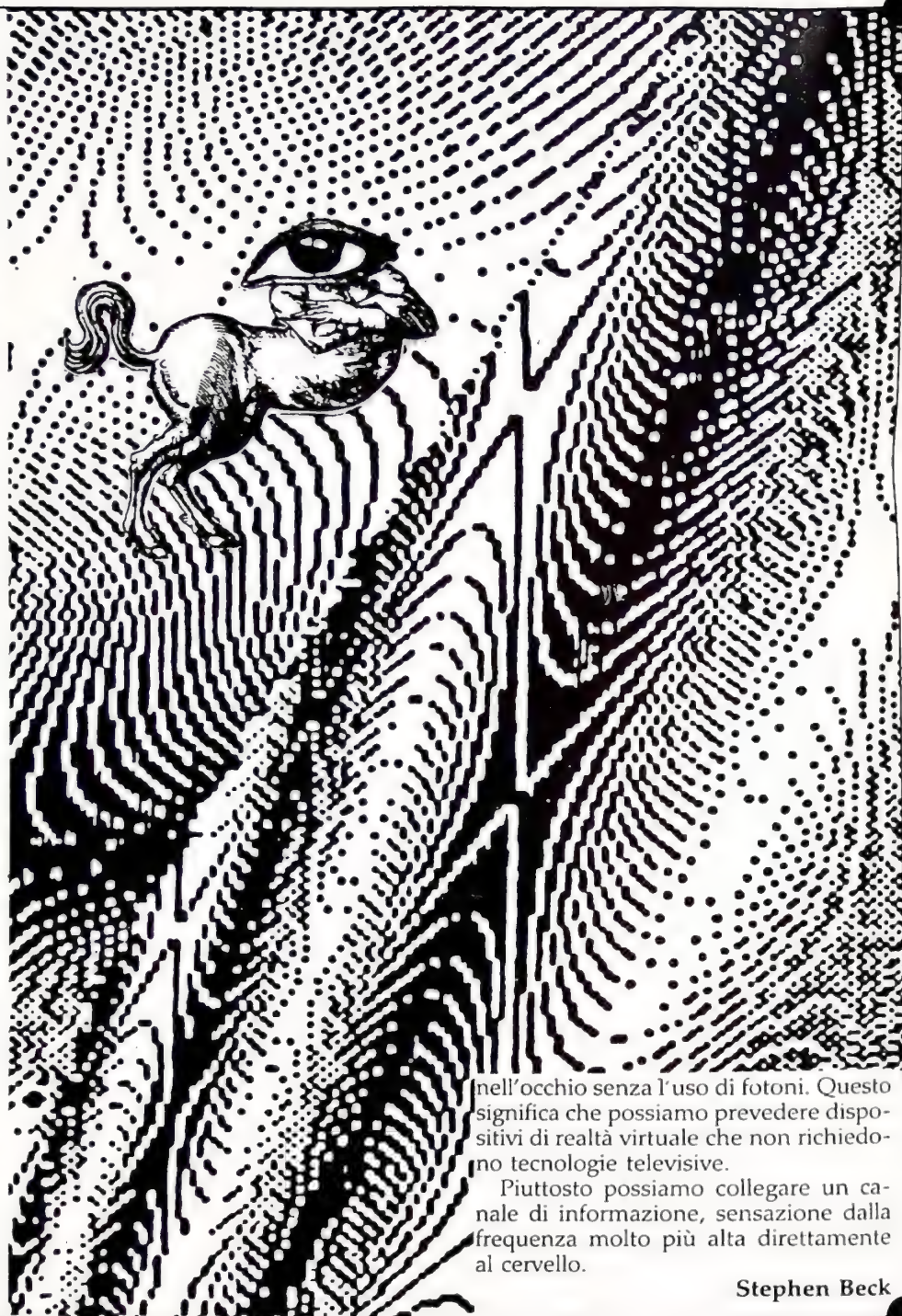
VIRTUAL LIGHT

Immagina di guardare un'immagine video a occhi chiusi. O di giocare un gioco al computer senza lo schermo video un gioco sovrimposto su uno sfondo che tu vedi a occhi aperti. O un meccanismo che possa offrire qualche forma di visione elettronica a chi non vede.

Questo e altro potrebbe essere possibile con la nuova tecnologia di Luce Virtuale. Luce Virtuale è una nuova forma di interfaccia visivo verso la mente umana.

I sistemi di realtà virtuale oggi in circolazione alludono a una rappresentazione completamente virtuale dello spazio fisico. Eppure per produrre un'immagine stereo, dipendono ancora da una tecnologia video-display molto limitata. I fotoni reali di energia luminosa devono essere formati sulla matrice di un dispositivo display come ad esempio un tubo catodico in miniatura oppure una matrice a cristalli liquidi, ma di essere focalizzati mediante elementi ottici sulla retina dell'occhio.

Mentre l'occhio è un canale sensorio dalla ampiezza di frequenza relativamente alta, la tecnologia della realtà virtuale è limitata dallo stato delle cose della tecnologia dei display televisivi. La dipendenza da questi dispositivi di creazione dell'immagine sarà il limite primario nell'evoluzione della realtà virtuale. Un'immagine dalla risoluzione rozza e bassa vicina all'occhio non soddisferà i nosri criteri di realtà, virtuale o qualsiasi. In ultima analisi, credo che la tecnologia che vediamo proliferare si rivelerà un vicolo cieco. Cuffie e schermi appariranno troppo ingombranti e artificiali. La vera realtà virtuale abbraccerà tutti insieme gli organi sensoriali e avrà il suo centro d'azione direttamente nel cervello.

Gli strumenti di Luce Virtuale che ho sviluppato dimostrano che è possibile indurre sensazioni ottiche direttamente nell'occhio senza l'uso di fotoni. Questo significa che possiamo prevedere dispositivi di realtà virtuale che non richiedono tecnologie televisive.

Piuttosto possiamo collegare un canale di informazione, sensazione dalla frequenza molto più alta direttamente al cervello.

Stephen Beck

BRAIN LIGHT

Il principio impiegato nella macchina del cervello è molto antico; i Tibetani conoscevano certe tecniche attraverso le quali erano in grado di stimolare il cervello per raggiungere uno stato simile alla trance. È possibile provocare nell'utente uno stato vigile e cosciente, immagini ed impressioni mentali che generalmente si possono verificare soltanto nei sogni. È possibile instaurare anche uno stato di profonda quiete e profonda meditazione.

I Tibetani installavano grandi specchi mobili sotto sole. I raggi solari venivano riflessi con un ritmo particolare. Al centro di questi specchi c'era il meditatore. Intorno a lui i rumori dei gong caratterizzati da toni diversi e seguiti da echi cadenzati ritmicamente. Analogo a questo sistema antico è stata concepita la tecnica dei Brainlight Synchro. La stimolazione ottica e acustica ci conduce, attraverso il superamento di una determinata soglia, verso il nostro intimo, dove noi, veniamo a conoscenza dei nostri pensieri e del nostro mondo fantasioso e dove viene anche riscontrata una notevole percezione plastica. Tutto questo avviene mentre il nostro corpo si trova in uno stato di quiete totale e di profonda tranquillità. L'effetto della stimolazione ottico e acustica influenza l'attività cerebrale che ha la tendenza di adattarsi agli stimoli ritmici provenienti dall'esterno. La frequenza esterna indotta dall'apparecchio stimolatore diventa la frequenza cerebrale dominante.

Einstein affermava che normalmente l'uomo usa il 10% del suo cervello, i suoi studi affermano che la materia può essere trasformata in energia e viceversa, nel nostro caso l'energia trasmessa in Hz (impulsi ottico acustici) viene assorbita dal cervello, dando luogo ad una vera e propria crescita del collegamento cerebrale (neurotrasmettitori) attivando parti del cervello non usate. Questo stato di funzionamento armonioso del cervello viene chiamato sincronia degli emisferi.

L'emisfero destro viene attivato solo in certi momenti della giornata quando siamo in relax, quando dormiamo profondamente, quando abbiamo "dei lampi di intento o di creatività" (esso è collegato alla parte sinistra del corpo). Mentre l'emisfero sinistro rappresenta la logica, la razionalità praticamente il nostro stato di allerta e di veglia (esso è collegato alla parte destra del corpo). La causa di stress o di malattie psicosomatiche (ulcere, difficoltà respiratoria, insonnia, ipertensione ecc.) è dovuta ad un'eccessiva attenzione verso l'esterno da parte della nostra coscienza. Presi dalle frenesie della vita ci dimentichiamo di noi stessi. In questo modo attiviamo sempre più l'emisfero sinistro del nostro cervello (aumentando così l'adrenalina, la memoria comincerà a vacillare, avremo maggiori difficoltà nel concentrarci).

L'obiettivo del Synchro è quello di creare una nuova comunicazione neurodale fra i due emisferi cerebrali in modo da sincronizzare le loro funzioni. La stimolazione prodotta dal Synchro provoca l'accentuarsi della nostra coscienza verso l'interno, così da ristabilire un ordine nel sistema nervoso vegetativo (sistema simpatico, controllo della pulsazione dalla respirazione, sistema paresimpatico, controllo della rigenerazione e risanamento del corpo).

In pratica gli effetti saranno: aumento della forza vitale o bioenergia, aumento dell'endorfina naturale, diminuzione dell'adrenalina, aumento del cortisone naturale e degli anticorpi, sviluppo della concentrazione e della memoria nello studio. Un cervello in sincronia attiva, naturalmente, la sensazione del piacere, del benessere e del divertimento senza dover illudersi di provarlo in droghe o alcolici.

Comunita`. Comunità pesante, vincolante, storica: appartenenza, dipendenza, origine, bisogno, fonte di identificazione rassicurante. Comunità leggera, nomadica, singolare. Convergenza nella deriva. Proiezione di mondi condivisi; fragile architettura della felicità.

Crosta infosferica. La pellicola di materiale semiotico lungo la quale ci muoviamo, aderendo scivolando inerpicandoci, annusando l'aria.

Cyberspazio. Luogo dell'allucinazione irradiata dall'universo delle emittenti e condivisa da miliardi di ricevitori mentali interconnessi.

ACID AFRICA

– Noi sappiamo che l'ascolto di una musica può – per condizioni esterne o per sua stessa forza – condurci su un piano mentale di tipo estatico, in cui l'intero universo di segnali si dissolve, non senza una sensazione di piacere data dall'emergere prepotente del "principio di realtà" in forma pura, che ci solleva dall'ansia di non esistere. Infatti, ironia della sorte, tutto questo universo che ci siamo costruiti per "darci esistenza", in realtà ce la toglie creando ansia. Quello che preoccupa è la trasformazione della materia-musica da fatto puramente emozionale, legato alla nostra sfera mistica o erotica, a segno, a data, dove anche i sentimenti vengono digitalizzati e reinterpretati dal pensiero razionale.

Oggi i musicisti devono riflettere su una cosa: qual'è lo scopo primo di ciò che stanno facendo? Non è che se lo sono perso per strada negli ultimi secoli? È possibile recuperare se non proprio la musica dei nostri progenitori, perlomeno il loro atteggiamento mentale?

Forse è possibile, e proprio partendo dal livello più alto dell'evoluzione musicale, cioè dall'elettronica, dalla computer music, perché è quello meno storicizzato. L'elettronica, la computer music, estremo traguardo iniziato con la percussione ritmica dei legni, tende sorprendentemente a ritornarvi, scoprendo nella sua naturale tendenza iterativa una connessione con l'atmosfera e lo scopo originario della musica. Questo scopo era di favorire, attraverso il ritmo e la melodia, uno stato mentale di abbandono e di vicinanza con l'assoluto. Un mantenere l'attenzione concentrata sul senso vero dell'ascolto: che non è l'apprezzamento delle doti individuali di chi suona, ma il completo assorbimento del flusso d'energia indispensabile per entrare in uno stato di meditazione attiva.

L'iterazione infinita di una melodia, di un pattern ritmico che così tanto spaventava o scandalizzava i primi esploratori europei non va certo interpretata come uno "scarso sviluppo" della materia musicale. Infatti lo sviluppo e l'approfondimento stanno tutti nell'inserimento di micro-variazioni ritmiche e tonali che rappresentano un viaggio interiore molto ricco e complesso.

È come un tunnel in cui iterazione e microvariazione improvvisativa tendono a sminuire la percezione del mondo così come viene "rappresentato" dalla nostra coscienza razionale (Emisfero sinistro del cervello) per condurci su una percezione della "realtà così come è" (Emisfero destro del cervello), che può arrivare anche alla trance.

Deriva. Procedere da un punto verso innumerevoli altri punti senza motivazione omologabile, senza dovere finalistico né dipendenza storica.

Estasi. Uscita dalla stasi. Viaggio più dentro la vita. Illuminazione ed espansione mentale e sensoriale. Desiderio che prevale sulla necessità. Essenza dell'esperienza.

Follia. Termine ambivalente. Deriva mentale come può definirsi dal punto di vista della riva, dove siede la norma identificante; libertà condizionata colpevolizzata dal bisogno di riconoscere un territorio. Eppure anche, al contrario: norma razionale, dovere storico convenzione sociale discorso scambiabile nei suoi effetti sulla coscienza e sulla vita. Inviolabilità punitiva dell'assurdo. Indiscutibile logica che si impone alla coscienza nomadica. Gioco di specchi del definirsi reciproco; implicazione del singolare nel tempo storico.

Come mai una iterazione ritmica e melodica (ma microvariata) può condurci ad un tale stato (ammesso che uno voglia entrarci)? Forse una spiegazione risiede nella visione della musica come metafora della "vibrazione cosmica". O forse perché un certo andamento della musica richiama ad uno stato onirico la mente. Sta di fatto che, sia che si tratti di entrare in contatto con gli spiriti degli antenati, magari aiutandosi con sostanze psicotrope, sia di guarire degli ammalati, sia, più astrattamente, di comunicare col Dio a cui ci si rivolge, l'uso della musica iterativa è fondamentale in tutte le antiche culture del globo.

Viene fuori un paragone, forse un po' azzardato e dissacrante, fra la musica etnica "primitiva" e la house music. A pensarci bene possiamo considerare alcune tendenze della house come una moderna musica tribale.

Quali sono gli elementi che ci fanno azzardare questo paragone? La scarsa importanza dell'identità degli autori di queste musiche, spesso orgogliosamente dilettanti, la tendenza iterativa, il ballo non più visto come rito di seduzione o di narcisismo ma come trance collettiva, l'uso di sostanze psicotrope ecc. ecc.

Ciò che limita però la house di qualunque tendenza è la scansione ritmica rigorosamente e inevitabilmente in 4/4.

Purtroppo gli occidentali, soprattutto in questa epoca, sembra che non sappiano muovere il corpo se non per accompagnare un ritmo "in quattro".

Anche nell'antica Africa esistevano i ritmi "in quattro" (la stessa samba è di origine africana), ma le forme ritmiche con cui meglio si esprimono le concezioni musicali di cui abbiamo parlato sono il 3/4 e il 6/8.

Questo perché i ritmi ternari risultano più sospesi e quindi favoriscono meglio la meditazione.

Solo quando avremo recuperato l'uso e la confidenza con questa parte del pensiero, potremo ricominciare a giocare con i segni, sicuri che il gioco non si trasformi in ossessione.

Maurizio Dami

Identità. Conferma ansiogena dell'appartenenza. Ossessione del riconoscere la temporalità singolare come conferma del tempo storico; bisogno prodotto socialmente; illusione patogena dell'io. Meccanismo indotto finalizzato a rendere le derive riconoscibili alla macchina di identificazione.

Infosfera. Ambiente nel quale l'organismo cosciente è immerso in continuazione. Melassa emulsione di informazione che stimola costantemente l'attenzione.

Mandala. Cerchio di energia. Punto di incontro fra il sé e il cosmo. Tecnica di liberazione del sistema nervoso.

Nomadologia. Il contrario della storia. Scienza dell'evento, della singolarità, dell'irripetibile; difficile non è spiegare la generazione dell'identità, difficile è spiegare l'emergere dell'evento singolare.

un pro get to di ba gno

C'è una nuova lunghezza d'onda nel rapporto tra estetica e funzione.

Non è questione di estetica, di arte o di gadgets decorativi. E non è questione di quella funzionalità piatta che rimane chiusa nella gabbia della necessità d'uso. Nella progettazione globale e atmosferica c'è innanzitutto una funzione: non una funzione delimitata, ma la funzione di una qualità più alta delle forme di vita.

Tutto questo accade in perfetta corrispondenza con quella tendenza alla personalizzazione che sta investendo tutte le forme di comunicazione, di percezione, di progettazione. C'è un desiderio crescente di non consumare prodotti in serie e di non assistere passivamente a spettacoli preconfezionati, ma di interagire, di scegliere, di rigenerare le forme individuali di comunicazione e di vita.

Sensibilità psichedelica (nel senso etimologico di aprire la mente) e atmosfera "ambient" agiscono da interfaccia fra gli spazi dell'abitare e i mondi interiori. È in questa ottica che bisogna inquadrare questo progetto di bagno.

Nella nuova cultura impostata sulla telematica ed informatica dove il deck sarà lo strumento per contattare tutto e tutti ma segnerà anche la fine della nostra privacy, tutti potranno attaccarci con i loro virus. Vivere negli sprawl, le

Panico. Catastrofe di un organismo cosciente immerso in infosfera sovraccarico di flussi di informazione indecibili.

Perdersi. Il contrario di perdere. Uscita dall'identità seriale e conquista della disidentità. Aprirsi all'intensità senza condizioni.

Psicochimica. Scienza dell'irradiazione, scienza del divenire pubblico dell'allucinazione. Scienza dell'ispessimento della crosta infosferica. Tecnica per l'orientamento nel labirinto dei segni portatori di intenzione.

immense megalopoli, sarà soffocante e così il rinchiudersi nel privato farà assumere grande importanza alla casa ed il bagno ne diventerà uno dei punti focali.

Le realtà virtuali hanno sviluppato all'ennesima potenza le capacità percettive dei nostri sensi e della nostra mente, del nostro stato psichico, telepatico e immaginario, ma il corpo?

La fisicità e la corporeità del nostro essere sono state sacrificate o dimenticate, interpretate come semplice struttura portante della nostra mente, come protesi cibernetiche intercambiabili, e proprio per questo indegne d'attenzione, non eternabili in un costrutto come le capacità cerebrali.

Ma non ci può essere rigenerazione psichica senza un benessere fisico, anzi sono proprio le sensazioni che proviamo sulle nostre cellule sensitive, sul nostro corpo che stimolano il benessere psichico.

Il corpo è l'interfaccia esterno/interno, la porta di input/output della nostra mente. Il bagno diventa quindi non solo il luogo dell'igiene ma anche il luogo della rigenerazione cioé quello spazio che permette di isolarsi, di separare se stessi dagli altri rigenerando la propria mente e rilassandosi: il bisogno di evasione legato alla riflessione.

Il vero protagonista dell'ambiente è la vasca nella quale stare a guardare un video, delle luci, delle atmosfere colorate che ci aprano dei tagli sul mondo, sulla realtà.

Per una igiene non solo fisica ma anche mentale.

Deve essere al contempo uno spazio che ripropone il bagno come luogo collettivo del piacere, del comfort, oltreché dell'igiene.

Lo stare insieme, pratica che nella nostra cultura ha sempre avuto tempi e luoghi deputati, è una delle funzioni privilegiate di questo bagno.

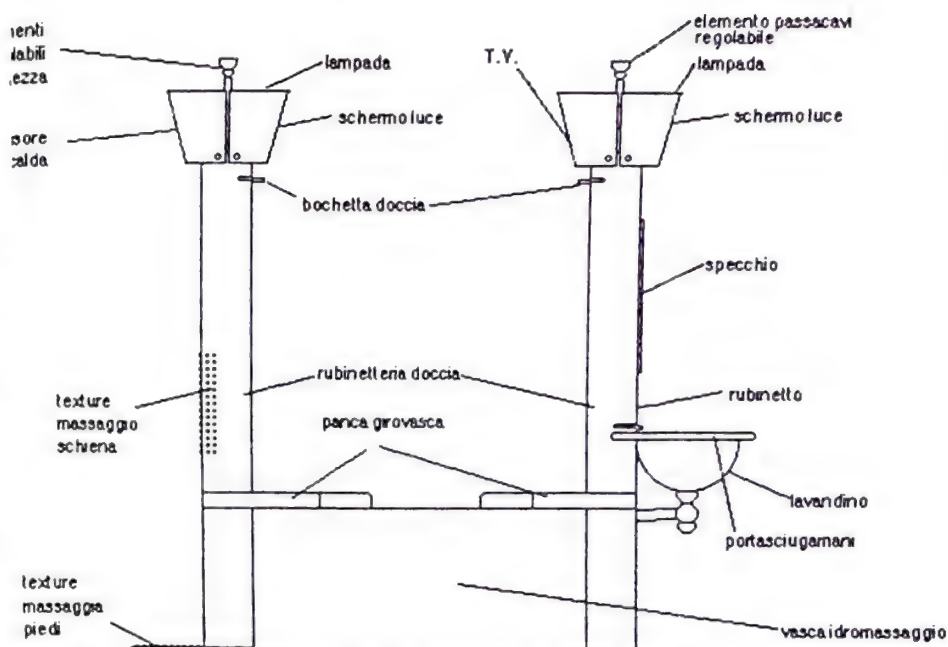
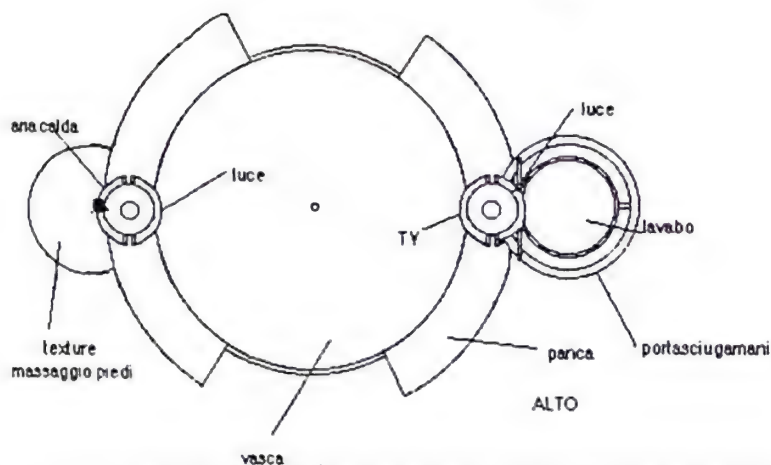
Un luogo di relax e di comunicazione che ha radici storiche, non solo e soprattutto nelle terme romane, ma anche nei bagni pubblici orientali.

Il design del bagno e le nuove tecno-

DESCRIZIONE

lampada
T.V.
elemento passacavi regolabile
lampada
schermo luce
schermo luce
bochetta doccia
specchio
rubinetteria doccia
rubinetto
texture massaggio schiena
panca girovasca
lavandino
portasciugamani
texture massaggio piedi
vasca idromassaggio

LATO

aria calda
luce
luce
TV
lavabo
texture massaggio piedi
panca
portasciugamani
vasca

ALTO

Realta'. Punto di intersezione psicodinamico delle proiezioni di infinite derive mentali; luogo di incontro delle finzioni delle paure delle illusioni in perenne mutamento.

Singolarita'. Proprietà dell'esistenza cosciente che la storia nasconde vincola e reprime. Ogni momento si concatena ad ogni momento secondo una motivazione intrinseca aleatoria.

Soggetto. Sottomesso, appartenente, dominato, dipendente dalla scansione storica del tempo. Proiezione finalistica.

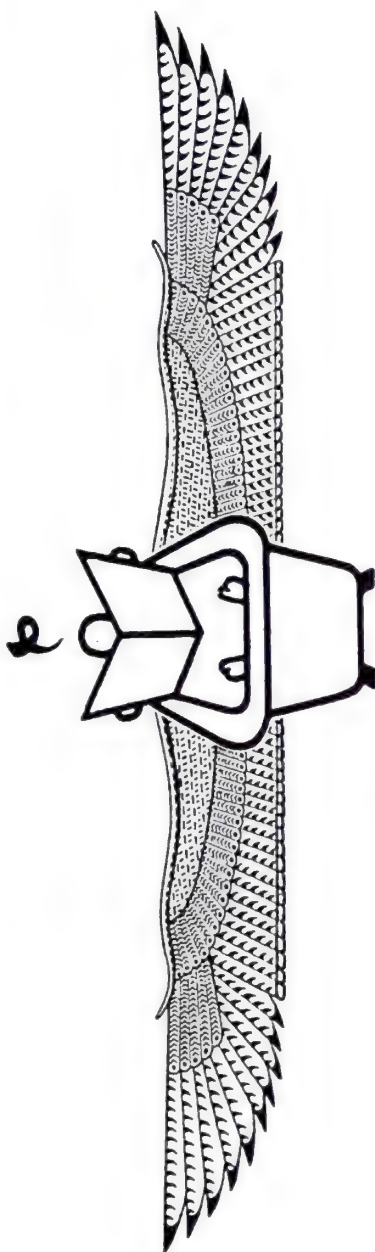
logie applicabili ad esso possono evolversi dal disegno della semplice decorazione o del semplice vestito funzionale, proponendo nuove forme legate alle performance che caratterizzano gli oggetti di bagno, come l'idromassaggio, l'aria calda, la sauna, il maquillage elettronico e gli oggetti interattivi per fare un check-up personalizzato ecc.

Si individua una nuova ipotesi di 'lavacro artificiale' in cui la tecnologia si propone come ipotesi ludica ribaltando così il concetto di tecnologia prestazionale ipotizzata dalle ideologie moderniste e funzionaliste.

Emerge chiaro quindi il bisogno di trovare una tipologia innovativa per il bagno, di creare un'atmosfera nella quale ci si sente a proprio agio, un luogo di rilassamento e di divertimento sensoriale. Un bagno sia rigenerativo, sia di comunione, d'incontro. Un salotto acquatico-termale.

La tipologia corrente degli apparecchi da bagno è tale che essi vengono di norma appoggiati alle pareti. La possibilità di una variazione tipologica dipende quindi dal vincolo parete. Per questo ho immaginato di ridurre la necessità di pareti collocando gli apparecchi al centro della stanza.

Ho considerato come elemento centrale del progetto una vasca cilindrica a cui sono appoggiate due colonne che permettono l'estensione del sistema tramite l'aggancio del lavabo e degli elementi tecnorilassanti. Dare al bagno quindi un aspetto diverso, svincolato dalla sua tipologia abituale e dal suo luogo, che però abbia una memoria, i colonnati delle terme romane o dei gymnasium greci, ridare al bagno la sua funzione di lavacro e non più di ambiente fisiofunzionale. Fare di questo elemento totemico una interfaccia sanitario culturale tra interno ed esterno, tra mente e corpo da posizionare ovunque, in quasiasi ambiente.

Spazio personale ed intimo per eccellenza il bagno diventa ancor più lungo di rigenerazione fisica e mentale. L'intera esperienza sensoriale è liberata dall'ansia e dalla impersonalità del mondo seriale e riattivata, espansa, vitaminizzata. La vasca "espansa" diventa centrale nel bagno così come il bagno diventa centrale nella casa e così come la qualità del corpo e dello spirito diventa centrale nelle forme di vita.

Sono presenti elementi normalmente inusuali come uno schermo a cristalli liquidi, un giro panca attorno alla vasca, una colonna integra delle texture per un massaggio rilassante ed un piacevole getto d'aria calda.

Il progetto diventa qui quello di un bagno "liberato", delle miniterme personali, un 'lavacro come estasi artificiale' in cui la componente tecnicistica e trasforma la semplice esigenza fisiologica in un complesso di intrattenimento del corpo e della mente. Il suono dell'acqua che scorre come forma di vita.

Marco Giachetti

BATHMAN SYSTEM

Storia. Estrinseca finalità proiezione illusoria di un tempo unitario. Vincolo che offre conferma di identità alla deriva incerta; condensato rassicurante di paura; appartenenza ad un tempo cieco. Appartenenza ad un tempo che non riconosce le temporalità singolari. Dipendenza, soggezione.

Suicidio. Capolavoro del maja; spegnimento intenzionale del mondo. Annullamento dell'illusione.

Tecnosuicidio. Capolavoro del tecnomaja. Tecnospegnimento del tecnomondo. Tecnoannullamento della tecnoillusione irradiante.

FAX PAX è un atto di pace realizzato da liberi individui, mediante la duplicazione del presente originale e la sua multipla spedizione via Fax.

Destinatari di questa operazione sono gli enti governativi, le organizzazioni politiche, le strutture militari, gli organi di informazione e tutti coloro che possono operare per il confronto pacifico dei popoli.

فاكس پاكس (فاكس السلام) هو مبادرة تحرك مواطنين احرار الذين عن طريق الفاكس يوجهون ندائهم من اجل السلام الى المؤسسات الحكومية والمنظمات السياسية والهياكل العسكرية والى كل من هو مؤمن بأن احتكاك الشعوب لا يمكن أن يكون مبنيا الا على السلام .

FAX PAX is an act of peace by free individuals by means of the duplication of this original page and its multiple distribution via Fax.

This operation is armed at government bodies, political organizations, military structures, organs of information, and all those who can operate for the peaceful confrontation of the people.

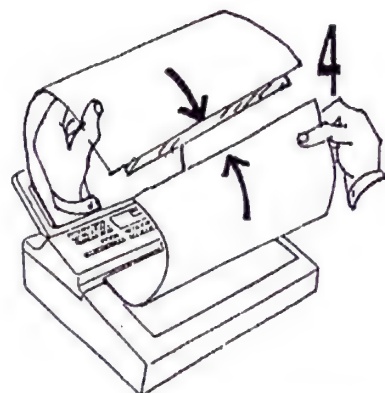
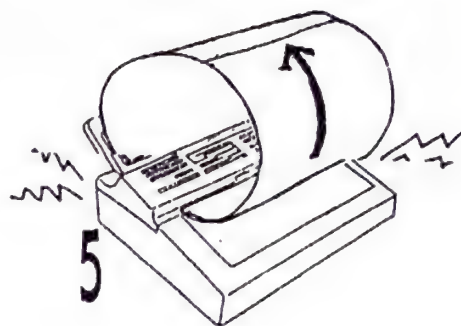
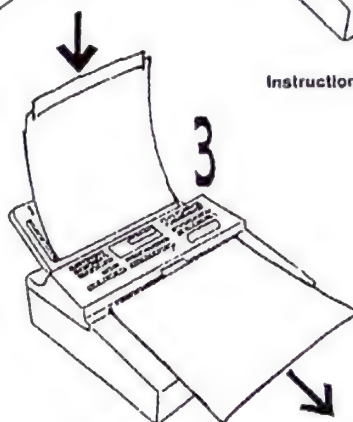
Instructions for endless message

1 FAX PAX

2

3

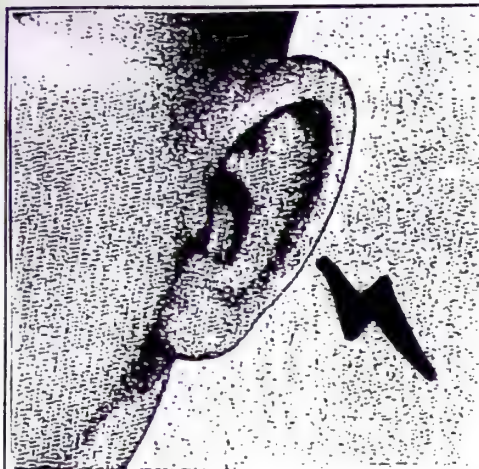
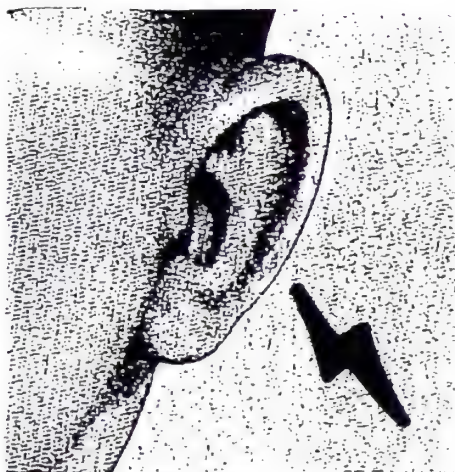
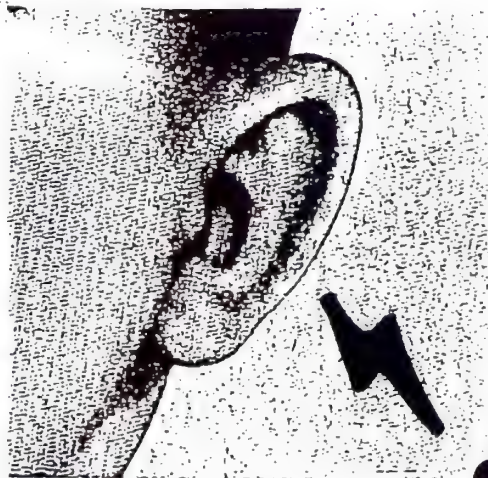
4

5

Instructions pour message sans arrêt

Istruzioni per messaggio continuo

FAX

FAX PAX

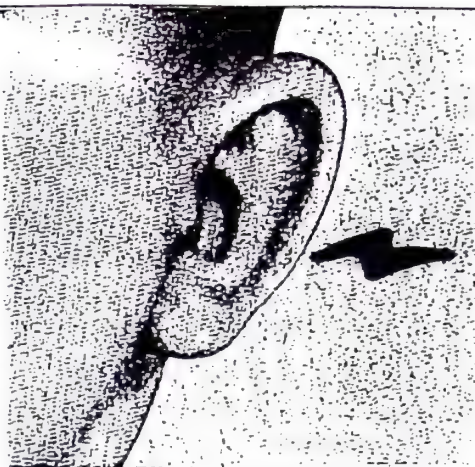
Tecnomaja. L'illusione moltiplicata per la tecnica; emissione allucinatoria ed irradiazione che si concretizza in immagini scambiabili, palpabili, prevedibili, mutevoli, illusorie.

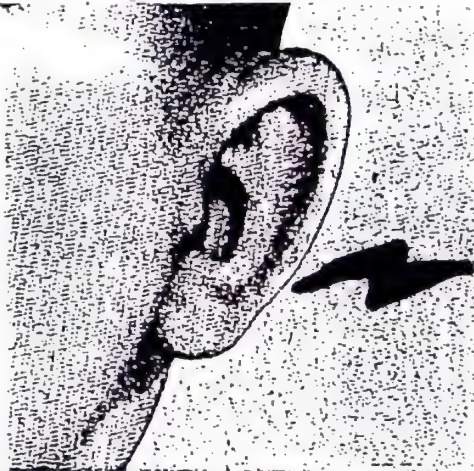
Zippy. Hippy+Cyber. 60 nel 90, 60x90. L'essere (armonìa di sé, allargamento della coscienza) moltiplicato per il fare (tecno-comunicativo).

Sentire le voci...

IndirizzARIO

Lentamente ce ne rendiamo conto, non tutt'a un tratto. Ma poco alla volta si è verificato questo fatto, che l'umanità ha cominciato a sentire le voci. Questo è quello che è accaduto inesorabilmente nel corso dell'ultimo secolo.

Dapprima sembravano un passatempo, sembravano provenire dalle ombre cinesi che si proiettavano sulla facciata del palazzo di fronte.

Poi le orecchie hanno cominciato a ronzare in maniera sempre più intensa, contagiosa, inevitabile, insistente, e nel cervello si sono messe a sibilare le voci.

Le dittature politiche di massa, e le dittature mentalizzate senza politica sono indissociabili dalla creazione del reticolo di trasmissione delle voci da

parte di un apparato sempre più complesso e pervasivo.

Nel corso degli anni Ottanta abbiamo assistito ad una specie di gioco al raddoppio. L'occidente ha giocato il tutto per tutto mettendo in scena un nuovo spettacolo, quello del rapido consumo di tutto il futuro disponibile. Questo spettacolo è stato davvero irresistibile, soprattutto per chi non poteva assistervi se non con grande fatica. Al di là del muro e sotto il

mar d'Africa hanno cominciato a tender le orecchie, ad allungare il collo, dall'alto dei satelliti piovevano queste voci.

La promessa di un'esperienza frenetica, di un piacere ingordo sempre più veloce sempre più veloce. Le immagini di un'esperienza perfettamente levigata, di un godimento senza limiti e senza fatica si sono insinuate attraverso i filtri della politica e del dogma, delle polizie segrete e della fame.

La corsa si è accelerata fino all'insostenibile. La potenza produttiva moltiplicata per la velocità delle tecnologie elettroniche, moltiplicata per la simultaneità della teletrasmissione. Alla fine i muri sono crollati, tutti possono infine entrare nella camera dove si producono i sogni, ed ecco che il gioco si rivela ad un tratto troppo pericoloso. Il futuro è ormai quasi tutto consumato, non si può continuare ad impegnarne dei brandelli per godere immediatamente di qualche lusso.

Ecco allora che quando le sterminate folle che vivevano al di là del muro ed oltre i mari cominciano ad arrivare ed a sfilare con lo sguardo curioso ed il viso affilato, scoprono che la promessa non può essere mantenuta e che il gioco è fatto in maniera che uno vinca e mille perderanno.

iviste & 'zines
ECODER - Shake ed. - via Cesare Balbo 10 - 20136 Milano
SSEKTEN SEKTE - C.P. 190 - 20025 Legnano (MI)
ONDO 2000 - P.O. Box 40271 - Berkeley, CA 94704 - USA
Fax 415-649-9630
EMIOTEXT(E) - 522 Philosophy Hall - Columbia University
NY, NY 10027 - USA
ERMINAL - 7 rue de La Roquette - 75014 Paris (F)
HOLE EARTH REVIEW - 27 Gate Five Road, Sausalito CA 94965 - USA

ecnologia
RAIN LIGHT - via dei Pini 51 - 46036 Riccione

tecnica e poetica

È arrivato il momento della sintesi. Finora la pubblicità ha sviluppato enormemente la tecnica e scarsamente l'inventiva. D'altra parte l'arte ha prodotto invenzioni linguistiche, ma non tecniche né comunicative. Fra comunicazione pubblicitaria e linguaggi artistici è allora necessaria non una somma ma una sintesi che cerchi l'anima dell'immagine. Non abbiamo ancora l'immagine pura, l'interiorità dell'immagine. Il cinema stesso non esiste ancora al pieno delle sue potenzialità: dall'avvento del sonoro il cinema è diventato commedia, imprigionando così la sperimentazione dell'immagine. Ricerca poetica e tecnologia elettronica possono, coniugandosi, creare un linguaggio autonomo. E un po' come il rapporto fra occidente e oriente: c'è un occidente dell'immagine che sviluppa la tecnica, c'è un oriente che ricerca l'interiorità. L'arte e la cultura di sinistra da sole sono sempre più chiuse, d'altra parte il consumo da solo è sempre più vuoto. È su queste basi che è possibile intrecciare originalmente invenzione e mercato. Non si tratta né di cedere al mercato né di rifiutarlo. Si tratta piuttosto di creare un linguaggio così globale, così ricercato e semplice al tempo stesso, da fare mercato, da aprire nuove aree di mercato. La tecnica e l'innovazione pubblicitaria determinano una grande velocità, ma non così veloce da colmare la richiesta di immagini che suscitano. La poetica può arrivare a questo punto, dando un nuovo respiro all'immagine. C'è in giro un crescente bisogno di maggiore interiorità, di una più alta qualità di vita: è qui che la ricerca può produrre nuovi linguaggi e nuovi mercati.

Credo in un rapporto fisico con la macchina. La tecnica può svilupparsi non in sé, ma in dipendenza da una poetica dell'autore e insieme da una poetica della macchina. Una nuova tecnica è il risultato di un incontro fra l'anima dell'autore e l'anima della macchina. L'errore è fondamentale. Bisogna abbracciare l'errore: si crede di solito alla precisione, alla perfezione fredda; credo invece necessario sviluppare un linguaggio meno esatto ma più caldo. Che non vuol dire meno tecnica, ma una tecnica più calda. La macchina va poeticamente orientata, ma senza forzarla, accettando le sue bizzarrie come la macchina accetta le tue. L'errore fa parte della totalità, è il graffio in più, è l'accettazione della sorpresa.

Cesare Monti

RITORNELLO ★ RITORNELLO ★ RITORNELLO ★ RITORNELLO ★ RITORNELLO ★ RITORNELLO ★ RETORNIL.

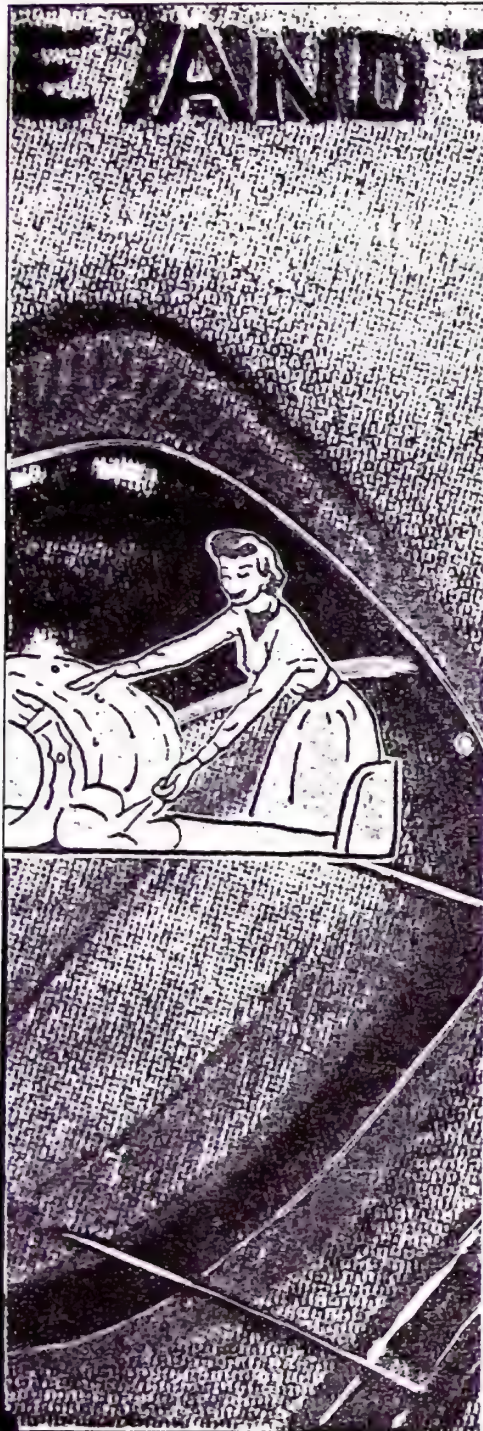
Da quando mi interesso alla psicoterapia istituzionale, mi interesso al funzionamento di un certo modo di soggettivazione: quello della parola vuota, per riprendere una espressione di Lacan. Io stesso ho sperimentato l'equivalente della pubblicità televisiva alla clinica Laborde, per lanciare la riunione quotidiana dei malati, dove si annunciano le attività della giornata e si riferiscono quelle del giorno precedente, io pronuncio sempre la stessa frase: Signore e signori, si riunisce la sottocommissione di animazione della giornata. È una specie di frase che mette in moto la riunione.

Mi interessano molto quelli che io chiamo i ritornelli. Questo si ricollega ai ritornelli etologici, ai canti degli uccelli, al mezzi sonori per delimitare il territorio. In certi enunciati, la funzione esistenziale si sovrappone o nasconde la funzione di significazione del linguaggio? a mio parere, nella prestazione pubblicitaria si verifica allo stato puro questa funzione esistenziale: in apparenza, quel che viene veicolato è un messaggio, in realtà è una modellizzazione della soggettività. Quel che mi interessa è questa funzione esistenziale di avvicinamento. Tutto l'aspetto di contenuto non mi interessa, non più di quanto interessa i pubblicitari.

Trovo affascinante vedere la intelligenza, la sensibilità, il nervosismo che vi è tra la gente della pubblicità.Potrebbero trasportare i messaggi come i corrieri trasportano dei bagagli, distesi, indifferenti. Eppure no, i creativi sono gente in ebollizione che investe psicologicamente molto nel suo lavoro.

Il termine creativo, del resto, è totalmente usurpato, fa ridere. E tuttavia si sente che questa gente è piazzata su una faglia segreta della soggettività, per usare una immagine vulcanica. Si sente che sono piazzati su qualcosa che non si vede perché non abbiamo gli occhiali giusti per vederla. Si tratta di una cosa dell'ordine di quel che Fernand Braudel chiama lunga durata. Sono fenomeni di mutazione soggettiva che non si registrano al livello delle analisi sociologiche. I pubblicitari lavorano la soggettività allo stato nascente. Si tratta di mutazioni di linguaggio, puramente verbali, si tratta di giochi di parole, o di cose visuali, plastiche, o ancora semantiche. Nella pubblicità ci sono cose ossessionanti.

Per esempio, il pulito e lo sporco. Ho cercato di analizzare questa funzione del pulito e dello sporco. Le pubblicità relative al sapone da bucato mi sono

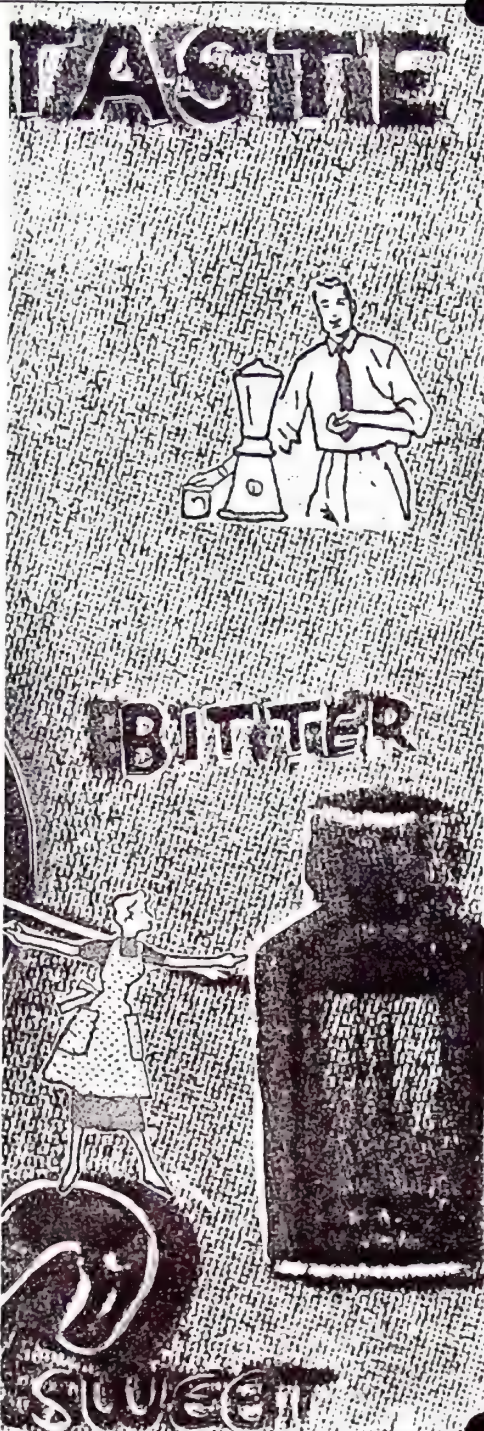
Follia della guerra, innanzitutto. Ma insieme affiora la sensazione che il pacifismo di quest'epoca sia soltanto l'altra faccia della stessa way of life che cinicamente convive con l'orrore.
Non c'è in questo pacifismo alcuna sperimentazione di nuovi

sempre sembrate assurde ed affascinanti. Sono le pubblicità più idiote, le più significative. Più è stupido, più tocca qualcosa. Non sono le pubblicità estetiche o elaborate che mi interessano. Negli Stati Uniti, adoro le pubblicità televisive in cui il padrone del garage viene in persona davanti al suo prodotto. Non so perché ma lo trovo straordinario.

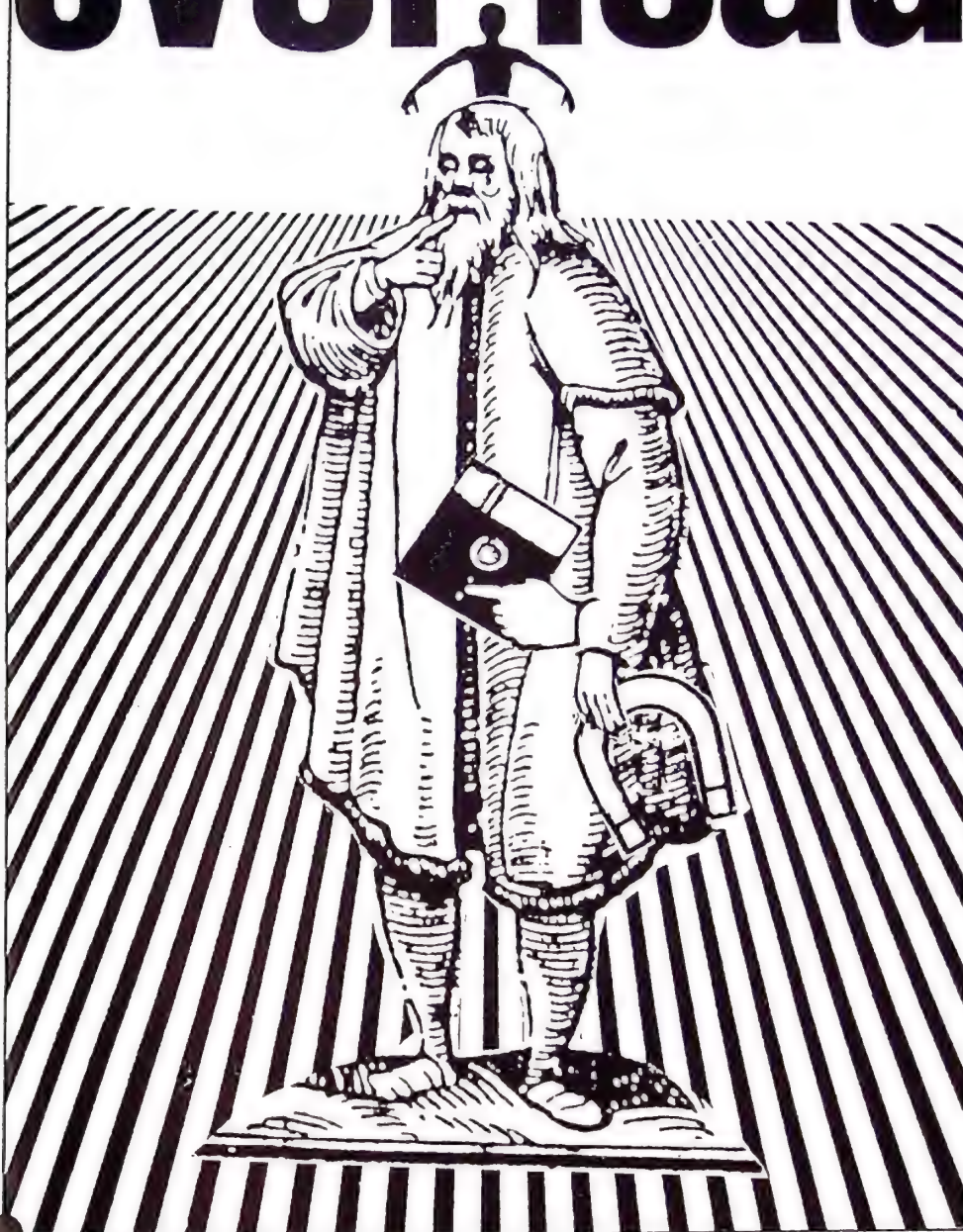
Lo spettacolo della pubblicità è rivelatore, non è gratuito. Di fronte alla pubblicità ci sono degli atteggiamenti che io ho avuto come tutta la mia generazione. Il primo consiste nel dire che si tratta di merda, è una vergogna, uno scandalo. Però bisogna dire che se c'è una tale investimento finanziario e libidinale deve corrispondere a qualcosa.

I pubblicitari lo dicevano già venti anni fa quando la gente come me non li capiva. Ma una spiegazione della pubblicità in termini di redditività puramente economica non tiene.

La pubblicità è come la metereologia. Quel che si cerca alla televisione è un rapporto quasi ipnotico a livello percettivo. Il focolare televisivo è un oggetto di fascinazione, a causa dei suoi ritornelli delle sue parole vuote. Io vedo le previsioni del tempo e dico: "ah... ecco... ecco..."

Si prende una dose di ritornelli esistenziali come si prende una dose di neurolettici per calmarsi. C'è tutto un condizionamento quasi pavloviano, spingere il bottone e ricevere queste ridondanze di ogni tipo. E la pubblicità fa parte di questo. Non è un epifenomeno in rapporto a quel che accade alla tivu. I bambini piccoli guardano più la pubblicità che le informazioni. Perché questo li costituisce esistenzialmente. Questo dà loro gli appigli esistenziali, questo dà loro un sentimento di essere, è una funzione di produzione di soggettività. Solo se si accetta questa prospettiva si può situare correttamente questo fenomeno aberrante che è la pubblicità.

Felix Guattari

paradigmi, alcuna alternativa ai modelli del lavoro e della esistenza seriale, alcuno svelamento di altri mondi possibili. È così che la ripartizione della parola pace suona vuota, retorica, persino ipocrita. Pace, certo. Ma per farne che, forse per tornare all'ordine fondato sul denaro, che ha prodotto

over load

1

"Un uomo del sedicesimo secolo riceveva nel corso della sua intera esistenza una massa di informazioni non superiore a quella che un cittadino del ventesimo secolo riceve nel corso di una settimana, leggendo il New York Times." (Saul Wuhrman, Information Anxiety)

"La famiglia media americana è esposta giornalmente a qualcosa come 750.000 immagini televisive. Le aziende americane manipolano circa 1#.400.000.000.000. documenti all'anno, più di cinque miliardi di pagine al giorno.

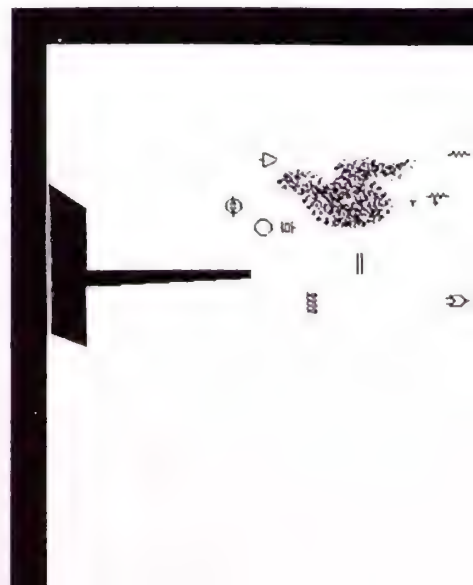
"La mente, per difendersi dalla massa di messaggi a cui è esposta, seleziona e respinge la maggior parte delle informazioni che le vengono proposte, soprattutto quando richiedono elaborazione cosciente. In generale, la mente accetta solo ciò che è in sintonia con esperienze già vissute o con conoscenze acquisite." (Ries Trout: Positioning, p. 23)

Quando la comunicazione viene subordinata alla economia (facendosi pubblicità, conquista di mercati, conquista del mercato dell'attenzione) allora essa finisce per utilizzare le tecniche della guerra, e la mente finisce per essere considerata un campo di battaglia. Le facoltà cognitive sono destinate allora ad essere bombardate e lesionate, e l'umanità ad un certo momento, è destinata a non poter più reagire in maniera umana. Quel momento è già arrivato.

2

Chiamiamo irradiazione il processo comunicativo attraverso il quale la realtà è posta in essere nello spazio dell'interazione comunicativa.

Chiamiamo Realtà il campo di intersezione psicodinamica delle infinite derive proiettive. La irradiazione è il pro-

la guerra e altre ne produrrà?
Se invitiamo a guardare al pacifismo anni sessanta, non è per nostalgia, ma per mettere a fuoco un altro respiro. Perché il movement psichedelico ha prodotto quello che potremmo chiamare un pacifismo "magico".

cesso mediante il quale si stabilizzano le linee frammentarie di intersezione, ed attraverso il quale le proiezioni singolari divengono condivise: cioè il processo del divenire pubblico delle proiezioni.

Irradiazione è il macchinario attraverso il quale si viene a condividere ciò che appare, ed in tal modo a riconoscere la realtà, a fondarla. Reale, in tal senso, è l'apparire condiviso.

Con la creazione dell'industria pubblicitaria il capitalismo semiotizza l'irradiazione secondo le sue modalità sociali, e così l'irradiazione viene colonizzata e trasformata in quel tipo di modellazione eterodiretta che sperimentiamo quotidianamente nelle società tardomoderne nella forma di pubblicità.

3

Previsione presentimento presagio e profezia sono forme cognitive che vanno interpretate come predisposizioni.

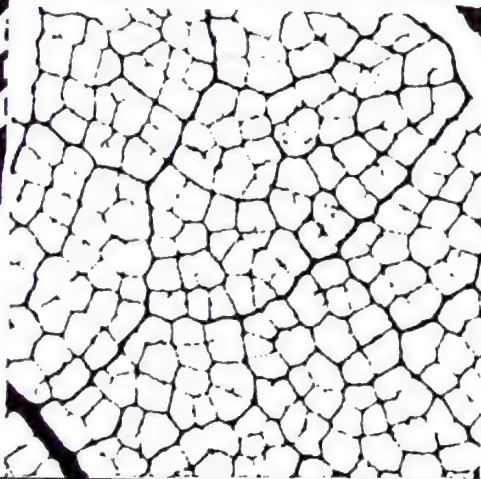
Predisporsi, ovvero attendere, non è qualcosa di passivo, né di puramente conoscitivo. Predisporsi è un fare che modella il mondo, in quanto ne modella l'organo proiettante, la mente.

L'attesa ha un carattere eminentemente performativo, non certamente descrittivo. Quando attendo che mi venga dato un pugno non mi limito ad immaginare ed a sapere, ma mi predispongo, ed eventualmente, mi metto in guardia, o tiro un pugno per primo.

Comunque, il fatto di prevedere, di presagire, di attendere, altera l'ambiente nel quale mi trovo ad agire.

Attendere vuol dire presagire ed intendere. L'intenzione costituisce il modello di inteconnessione tra fare e dire. È la dimensione fattiva del linguaggio.

I valori culturali sono in realtà da considerarsi come modelli di attesa del mondo. In questo senso i valori trasformano il mondo, perché trasformano l'attesa di mondo ed il predisporsi. I valori costituiscono l'elemento intenzionale del processo conoscitivo, dell'attività conoscitiva.

Che ne è del profeta quando si realiz-

L'opposizione alla guerra era allora la naturale conseguenza, quasi l'effetto collaterale, di un sentimento di armonia cosmica, di un'esperienza di ricerca di nuove forme di vita. Sperimentare un'espansione della consapevolezza, al di là dei valori dominanti e del principio stesso di realtà. Pace

za la sua profezia? Vediamo che cosa successe a Giona, quando venne investito del ruolo di profeta. Egli si sottrasse, non voleva essere portatore della profezia. Eppure dovette accettare di essere profeta. Egli prevedeva e prediceva il destino di Ninive. Andò a Ninive, predicò le sventure, ed alla fine Ninive si convertì e si salvò. Che figuraccia, per il profeta, che la sua profezia non si realizzi. Ma la sua maledizione era stata accettata. Il fatto è che Giona non fu solo un profeta, ma anche un politico, in un certo senso. Il politico è un profeta che vuole persuadere. La profezia non si realizza grazie al profeta.

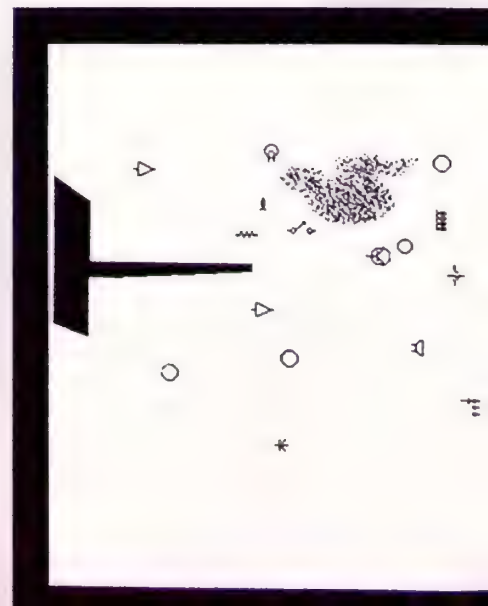
La profezia che non si realizza è il segno della libertà della decisione umana. Gli uomini possono scegliere, grazie alla politica, di realizzare un altro scenario da quel che il profeta ha previsto.

L'alternativa è uno scenario diverso da quello previsto dal profeta di sventura.

Ma si può sempre trovare un'alternativa allo scenario previsto?

4

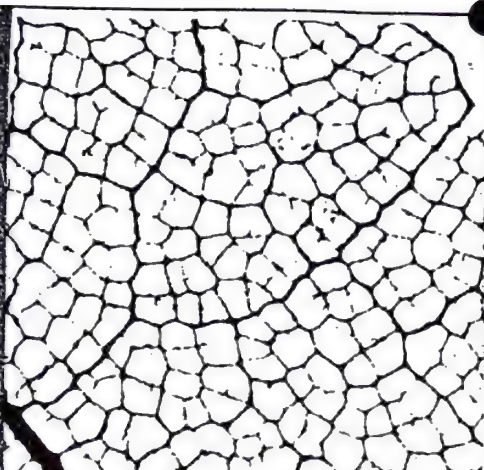
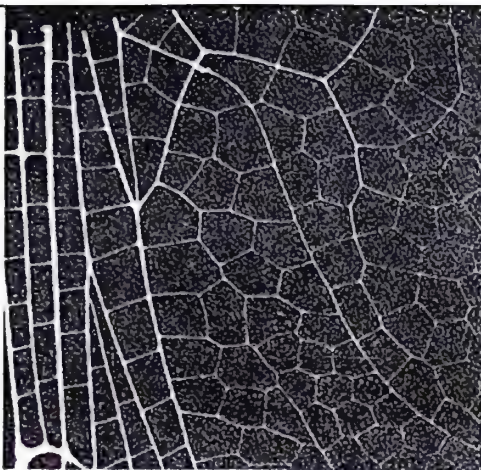
Vi sono invece profezie alle quali non si può sfuggire; anzi vi sono profezie che si realizzano per il semplice fatto di essere pronunciate. Ad esempio una profezia di catastrofe imminente urlata in un luogo sovraffollato ha come effetto la realizzazione della catastrofe annunciata per effetto della paura che la profezia diffonde. La profezia diviene qui voce, panico. Il panico, in effetti, è la condizione di allarme generalizzato del sistema cognitivo di fronte ad una situazione che non offre alternative. Il panico è la reazione di un sistema ricettivo di fronte ad un sovraccarico indecidibile di informazioni. La self fulfilling prophecy è un enunciato che introduce nel sistema comunicativo un'informazione che non consente scelta, ma unicamente retroazione prevista all'input. Una profezia è destinata a realizzarsi per il semplice fatto di essere enunciata

come autonomia dell'esperienza, della comunicazione fra gli esseri umani, dei modi di vivere. Non soltanto come il contrario della guerra.

quando essa istituisce un feedback di autoconferma nel sistema informativo, e quando il suo valore di verità diviene indecidibile al di fuori della reazione confermante.

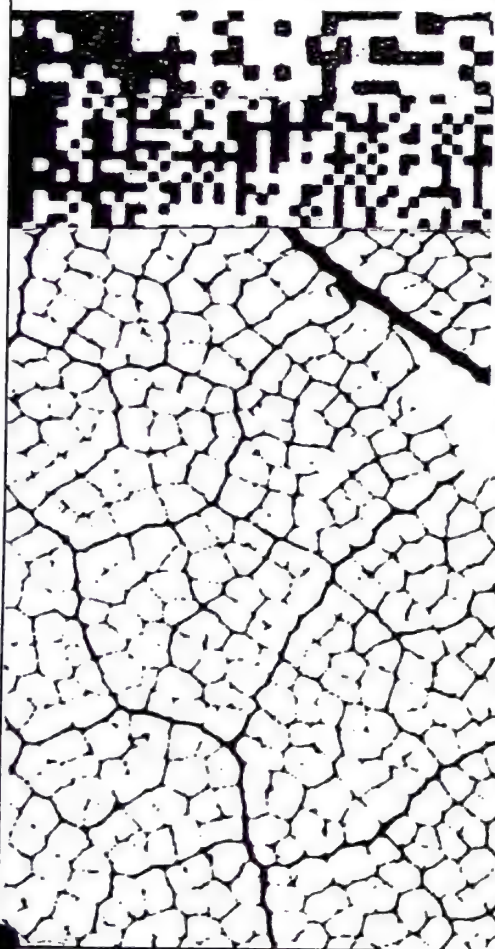
Ad esempio, se vi recate sul ponte di Brooklin all'ora di punta con un megafono e urlate: sta per accadere un terribile incidente, avete buone probabilità che la vostra profezia si realizzi.

5

L'economia è un comparto della Semiosi, e da un altro punto di vista la semiosi sociale costituisce un ciclo economico particolare.

Il raporto tra informazione ed economia, tra pubblicità ed economia. La pubblicità costituisce una campagna di occupazione del mercato dell'attenzione. Il tempo mentale non è illimitato dunque l'attenzione costituisce una risorsa scarsa, e quindi costituisce un oggetto economico. La pubblicità è funzionale all'economia. Lo scambio di informazioni costituisce solo in parte una rappresentazione del processo economico, esterna al processo economico stesso. Nella realtà del notro tempo lo scambio di informazioni diviene completamente interno al processo di produzione, ad un punto tale da non poterne più essere distinto.

Anzi, ad un certo punto possiamo dire che l'economia diviene puro e semplice scambio di informazioni. A questo punto il circuito informazioni-economia diviene un circuito panico, un circuito in cui l'informazione alimenta confusione riguardo al suo oggetto.

L'attenzione non può essere occupata oltre un certo limite. Quando il mercato dell'attenzione è sovraccarico, passiamo alla ricezione subliminale. La guerra per la conquista della posizione subliminale è una guerra induttrice di panico.

La pubblicità contemporanea costituisce una guerra per la colonizzazione dei margini subliminali di attenzione; La mente umana non è più in grado di

Ho comprato uno splendido computer e posso dire che mi ricorda un Dio dell'Antico Testamento. Esigente e privo di misericordia.

(Joseph Campbell)

scegliere consapevolmente, essa si trova in stato di elettrocuzione panica permanente.

La sovraproduzione, che in altri tempi di manifestava come impossibilità di assorbire merci materiali da parte del mercato, è oggi essenzialmente impossibilità di assorbire segni da parte dell'attenzione. Ma questo tipo di sovraproduzione costituisce un fattore di squilibrio economico diretto, in quanto il sistema economico è per gran parte divenuto sistema di scambio di segni.

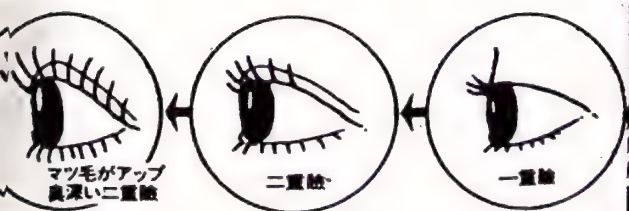
6

Investire. Che cosa vuol dire investire? Vuol dire mettere il proprio danaro in un settore merceologico puntare sul futuro di un oggetto, di una merce, fidarsi di un prodotto. Attendersi un certo mondo.

Investire significa mobilitare le proprie energie psicologiche in un certo senso. Nella società industriale classica l'investimento presuppone un calcolo previsionale relativo a variabili prevalentemente merceologiche: quanto bisogno ci sarà di questo prodotto? Quando sarà saturo il mercato?... In una società informatizzata, l'attesa di mondo influenza il mondo in maniera diretta. Il mercato è costituito in modo sempre più diretto dal mondo delle menti, dall'attenzione collettiva disponibile. Investire in un settore significa attendersi che un certo segno-merce sia atteso, che ci sia attenzione disponibile verso un certo segnale. Investimento significa sempre profezia, ma in particolare ora investire significa intuire che il mercato dell'attenzione sia incline a spostarsi in una certa direzione.

7

Nel discorso politico attuale la persuasione è sostituita dal sondaggio. Il sondaggio è una forma simile alla profezia che si avvera per il semplice fatto di essere pronunciata. Quanto più forte è l'apparato di comunicazione della profezia, tanto più forte la probabilità

La guerra, il denaro, la Tv
sono tutti pazzi.

A che serve salvare il mondo
se poi si perde la luna?
(Tom Robbins)

che essa si realizzi. Cosa significa sondaggio? Significa chiedere all'universo delle persone politiche, all'universo dei soggetti (cioè di coloro che sono subiecti, che sono sottoposti al processo collettivo, coloro che debbono subire perché accettano di riconoscersi come corpo sociale) come reagirebbero nel caso che si verificasse un certo scenario, cioè come si rapporterebbero ad una certa congiuntura in quanto parti di un tutto. Naturalmente nel sondaggio alcune cose sono presupposte da tutti, intervistatori ed intervistati: è presupposto che la società sia il tutto di cui l'individuo è la parte, ed è presupposto che l'individuo debba reagire ad uno scenario e non possa sottrarsi per elaborare un suo proprio scenario. Diciamo che nel sondaggio è presupposto l'universo di referenza ed i suoi criteri di interpretazione.

Ciò detto ecco che lo svolgersi del sondaggio costituisce anche il processo di formazione della volontà generale. Infatti chi produce la merce politica tiene conto della volontà dei soggetti politici come in un'inchiesta di mercato si tiene conto della volontà dei consumatori. Ecco allora che il prodotto politico sarà modificato ed adeguato per tener dietro al modellarsi della volontà emergente dal sondaggio. Non c'è scelta politica, non c'è alternativa politica, non c'è decisione, ma semplicemente rispecchiamento della volontà generale e del compiersi delle linee di produzione del discorso politico.

Che cosa c'è di male in questo? proprio niente, non c'è niente di male, più di quanto ci sia qualcosa di male che gli uomini associati sono come formiche e l'effetto della loro associazione è un piede che li schiaccia. Dal sondaggio emerge sempre e soltanto un effetto di totalizzazione inevitabile, di appartenenza convenzionale ma obbligatoria di subalternità apparentemente volontaria e consenziente, ma in effetti ineludibile come un assioma.

Franco Berardi

La storia moderna ha mantenuto ai suoi margini la follia.
La follia rinchiusa e medicalizzata, misconosciuta e non detta. Ma mentre la follia nominata ed istituzionalizzata era espulsa dalla vita normale, essa si accumulava al centro, nell'economia, nella vita quotidiana, nella tecnologia, nella scienza e dietro rituali di professionalità e di previsione scientifica.
Oggi diventa evidentemente la norma.

cosa ci sara' nel prossimo numero di ARIO?

il ritorno del materiale
nell'epoca della simulazione
generalizzata
la tendenza ed il residuo
il corpo e la protesi
la tecnologia, la colpa, il
sacrificio,
poliandria rivisitata
tecnologia possessione
esorcismo
la tecnologia la guerra
erotismo psichedelico
l'automa erotico
mutazioni psicochimiche
kung-fu seminale, o
uso alternativo
dello sperma

abbonamenti ad ARIO: lire 35000
per un anno (4 numeri)
inviare vaglia postale
ad ARIO, via Moscova 13, Milano

Se 25 66.14 € 15,00

immagini

Copertina (in alto a dx l'occhio che vi guarda é di uno Scarus Fasciatus); 2º di copertina; pg.2,3,4,10,13,14,16,19,21,23,24, 25,29,30,31,33,40,44,49,50,55 (ruota di mani),58,60,62,63,64, 66(a sx), 69,70,71,72,73,74, 75, 76,77,78; 4º di copertina (la pin up é un tiki polinesiano della isola Melville) sono di MATTEO GUARNACCIA

Le forme meravigliose degli esseri a pg.5,14,27,29,sono di coralli , protozoi e crostacei marini sono dello scienziato e illustratore ERNST HAECKEL (1834-1919)

Pg.5 in basso: carte assorbenti monodose di acido lisergico ANONIMO USA - 1970 c.

Il filmino (la cui visione otterrete sfogliando velocemente il lato inferiore della rivista)'Tuffatore Elettrico' + 'Elaborazione del video Ario di Cesare Monti' pg. 28,36,37,38,39,48(sx), 54 e 55 sono dei GMM

I mandala non elettronici sono planimetrie di alcuni templi buddisti di Angkor pg.36 in basso: Pra Palilay (prima metà sec.12º)-
pg.38 in senso orario:
Pre Rup (c.960)
Phnom Bakheng (c.890)
Angkor Vat (Prima metà sec.12º)
Ta Keo (c.960)

pg.41 TOMMASO TOZZI

pg.42 il frattale é tratto dal catalogo 'Frontiers of Chaos' di H.-O.PEITGEN & P.H.RICHTER dell'Università di Brema Germania

pg.45 Si tratta di uno splendido marmo cipollino e non di frattale

pg.47 Scusate l'ignoranza ma ignoriamo il nome di questa travolgente beltà del cinema indiano(se qualcuno la conoscesse...)

pg.48 a dx elaborazione di tassa aereoportuale indiana

pg.51 in alto: istruzioni di montaggio di robottino jap in basso e a pg.52 tre volti tratti dall'opera 'Manga' del grande HOKUSAI (1760-1849)

pg.56,57,58 MONDO 2000-HIGH FRONTIERS

pg.65,66(a dx) MARCO GIACHETTI

pg.67 un particolarer del fax pax di PAOLO DOLFINI

ARIO
Rivista trimestrale
N. 1 - Primavera 1991
N" in attesa di autorizzazione

Redazione
via Moscova 13 - 20121 Milano
tel. 02/29000455 - fax 02/29000272

Direttore responsabile
Franco Bolelli

Progetto grafico & art direction
Matteo Guarnaccia

Redazione
Franco Berardi, Matteo Guarnaccia, Cesare Monti, Cristina Morozzi, Andrea Zingoni

Coordinamento generale
Alessandra Soprani Locatelli

Hanno collaborato
Francesca Alfano Miglietti, Rossella Bonfiglioli, Tonino Curagi, Maurizio Dami, Roberto Davini, Marco Giachetti, GMM, Felix Guattari, Marc Jacquemet, Timothy Leary, Silvia Rivosecchi, Tommaso Tozzi, Paul Virilio, Decoder, Insekten Sekte, Mondo 2000, Semiotext(E), Terminal

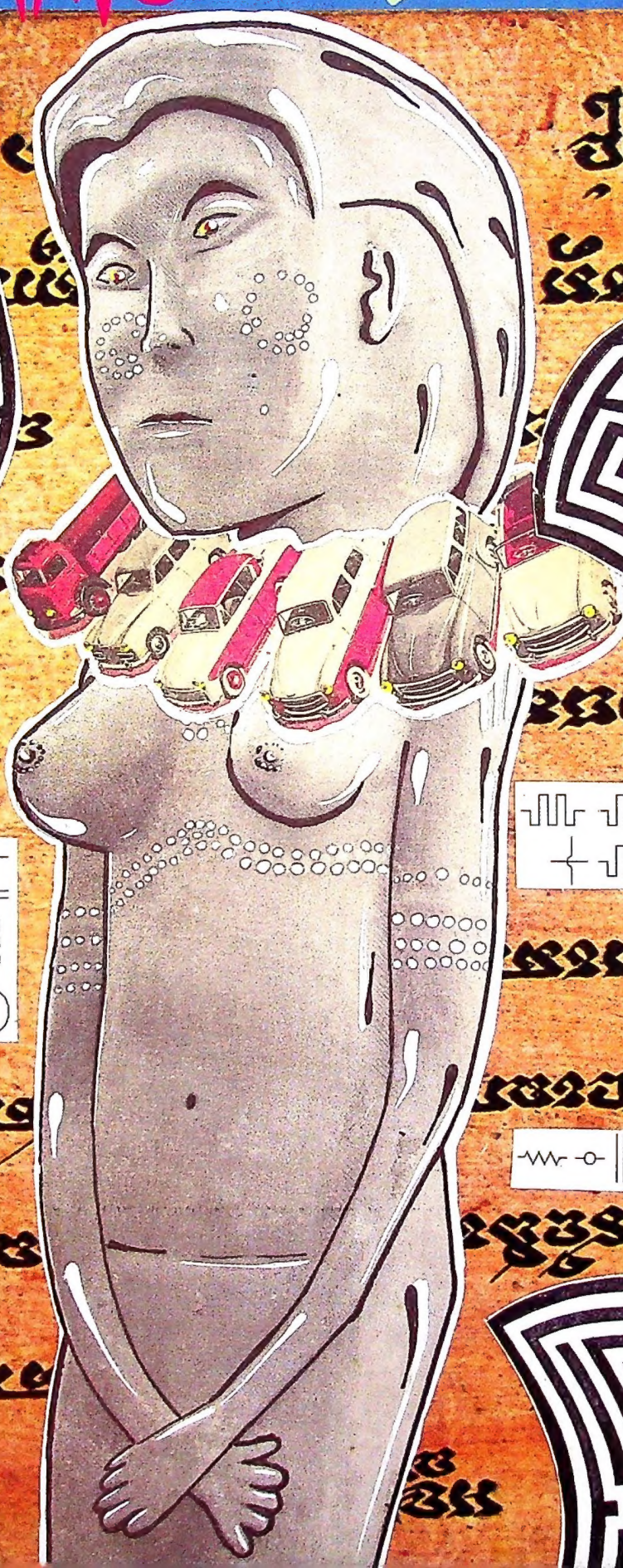
Stampa
Tecnografica Milanese
Fizzonasco di Pieve Emanuele

Fotolito
Fotolito Aldini - Milano

Fotocomposizione
GDB - Milano

Produzione e distribuzione a cura del
GRUPPO EDITORIALE AMBROSIANO VENETO s.r.l.

Per L'Italia
Distribuzione SO.DI.P
"Angelo Patuzzi" s.p.a.
via Zuretti 25, 20125 Milano
tel. 02/67709, fax 02/6694379

FILMMASTER

ARIO
progetto di:
FRANCO BERARDI e
FRANCO BOLELLI con
MATTEO GUARNACCI
CESARE MONTI
CRISTINA MOROZZI
ANDREA ZINGONI
con la collaborazione di
FRANCESCA ALFANO MIGLIETTI
ROSSELLA BONFIGLIOLI
TONINO CURAGI
MAURIZIO DAMI
ROBERTO DAVINI
MARCO GIACHETTI
GMM
FELIX GUATTARI
MARC JACQUEMET
TIMOTHY LEARY
SILVIA RIVOSECCHI
ALESSANDRA SOPRAN
LOCATELLI
TOMMASO TOZZI
PAUL VIRILIO
e con le riviste
DECODER
INSEKTEN SEKTE
MONDO 2000
SEMIOTEXT(E)
TERMINAL